DUETOS Y SOLITARIOS

ÍNDICE

DUETOS Y SOLITARIOS

Dueto Milligan	1
Solitario de los cuatro picos	7
Solitario de la flecha	9
Solitario del cálculo	11
Solitario del emparedado	13
Dueto la Crapette	15
Solitario de los ases y los reyes	21
Solitario de la Torre Eiffel	25
Solitario de las 31	27
Solitario de las once figuras	29
Solitario de los ocho montones en escalera	31
Solitario del agujero negro	35
Dueto de la obstrucción	39
Solitario de las cartas cruzadas	45
Dueto Speed	49
Solitario combinado	55
Solitario del deseo	57
Solitario de sumar ocho	59
Solitario del tesoro del pirata	61
Dueto caracol	65
Solitario del K.O.	67
Dueto conyugal	71
Solitario del saltamontes	77
Solitario del golf	79
Solitario del molino de viento	83
Solitario de la araña	89
Solitario del sultán de Turquía	95
Solitario del torneo	99

DUETO MILLIGAN

El Milligan es un divertido juego para dos jugadores que combina estrategia y una amplia gama de posibilidades en su desarrollo. Para jugarlo se precisa de una amplia superficie donde colocar las cartas y de tiempo suficiente, ya que cada uno de los adversarios tratará de impedir el juego del otro al mismo tiempo que desarrolla el propio.

Para jugar este dueto se mezclan las 104 cartas de dos barajas inglesas y se forman tres montones, que se colocan boca abajo: dos de 26 cartas, que serán uno para cada jugador, y un tercer montón, formado por las 52 cartas restantes, que se coloca entre los dos de 26 y que constituirá la baceta de la que los jugadores irán tomando cartas.

El objetivo del juego es conseguir ser el primero en colocar las 26 cartas del montón propio en las pilas auxiliares de cartas ordenadas del as a la reina. Estas pilas no llegan hasta el rey porque esta carta se emplea como comodín y reemplaza a cualquier otra carta para formar las pilas. Las cartas se apilan de acuerdo con su orden habitual, sin importar el palo.

El juego se inicia con el descubrimiento de la carta superior de la pila propia por parte de los dos jugadores. El jugador cuya carta superior es mayor es el primero en jugar.

Cada turno de juego comienza tomando cartas de la baceta para completar una mano de cinco, y termina, después de realizar las jugadas del turno, colocando una carta en uno de los cuatro pozos auxiliares de los jugadores. Estos pozos se forman al lado de la pila de 26 cartas tapadas de cada uno de los jugadores.

El primer jugador toma cinco cartas de la baceta. Si entre ellas se encuentra uno o más ases, los coloca sobre la mesa junto a la baceta y toma otras cartas para completar su mano de cinco. Los ases son las únicas cartas que es obligatorio jugar. A continuación, si el jugador puede apilar cartas en orden sobre un as hasta llegar a la superior de su montón de 26 cartas, puede seguir jugando. No hay obligación de realizar ningu-

Baraja: **inglesa (2)**
N° de naipes: **104**
Rozo: **sí**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **45 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **ser el primero en colocar en las pilas ordenadas de cartas las 26 del montón inicial propio**
Disposición inicial: **tres montones de cartas boca abajo, dos de 26 (uno de cada jugador) y uno de 52 (baceta)**

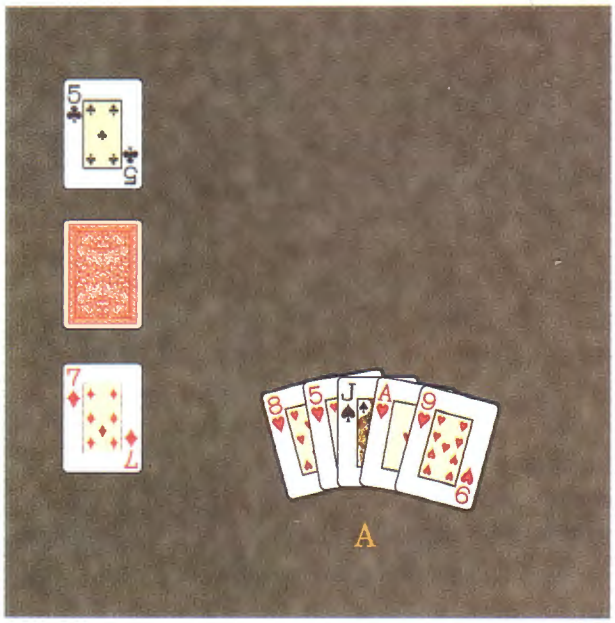
na jugada, de modo que un jugador puede reservarse la posibilidad de jugar sus cartas para tratar de bloquear el juego del contrario (por ejemplo, acumulando todas las cartas de un mismo índice).

Después de colocar la carta superior del montón de 26 (estas cartas sólo pueden colocarse en las pilas de cartas ordenadas), se descubre la siguiente. Si, durante el turno de juego, un jugador coloca sus cinco cartas de la mano en las pilas de cartas ordenadas, toma otras cinco de la baceta y sigue jugando. Al final del turno coloca una de sus cartas en uno de los cuatro pozos que puede formar frente a sí para ir colocando las cartas que no puede utilizar. Sólo se puede usar la carta superior de cada uno de los pozos. Las cartas se pueden colocar en cualquier orden, aunque lo usual es hacer columnas de cartas del mismo índice, procurando no bloquear ningún pozo. Puede hacerse un quinto pozo sólo con reyes (comodines).

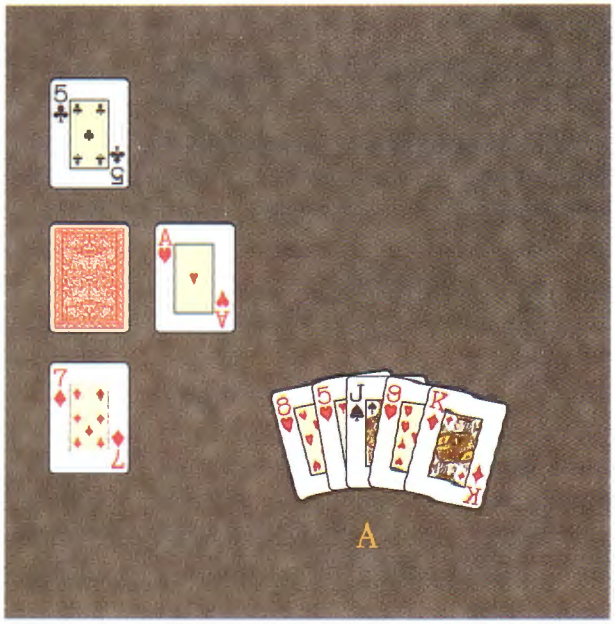
Si se agotan las cartas de la baceta sin que ningún jugador haya colocado todas las cartas de su montón, se barajan las pilas de doce cartas (del as a la dama) ya terminadas y se forma una nueva baceta.

Gana el primer jugador que consigue colocar las 26 cartas de su montón inicial.

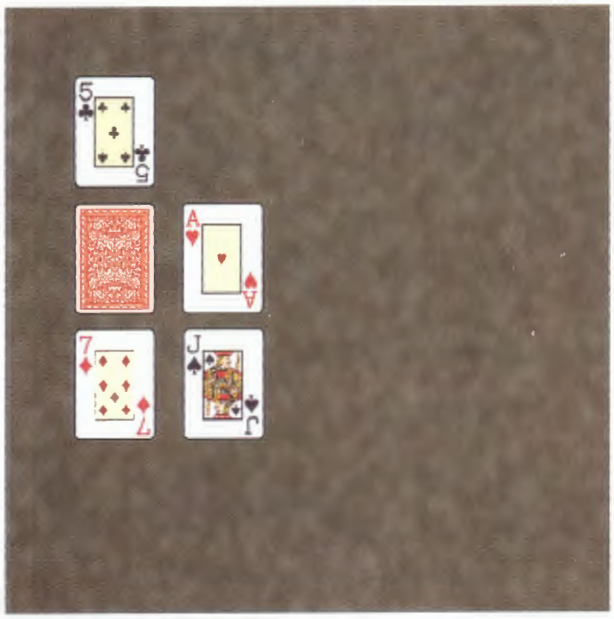
PARTIDA COMENTADA



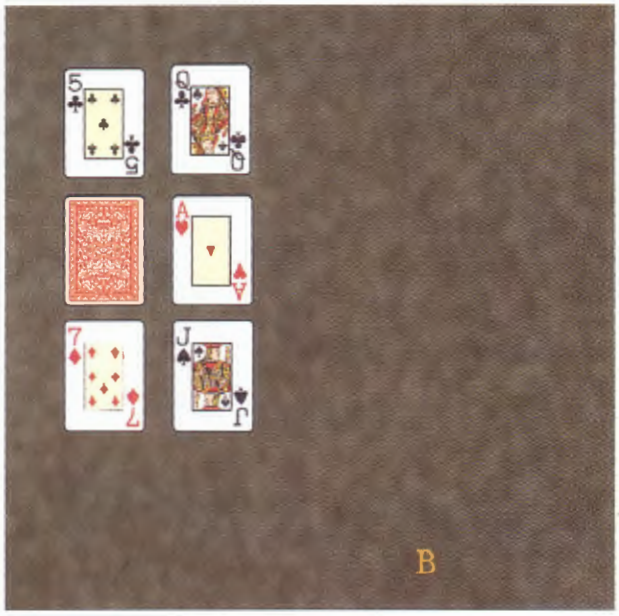
1 Como la primera carta del montón de 26 del jugador A es un siete y, por tanto, es superior al cinco del montón del jugador B, será el jugador que iniciará el juego. Primero toma cinco cartas de la baceta, entre las que aparece un as. Recuérdese que en el Milligan no tiene importancia el palo.



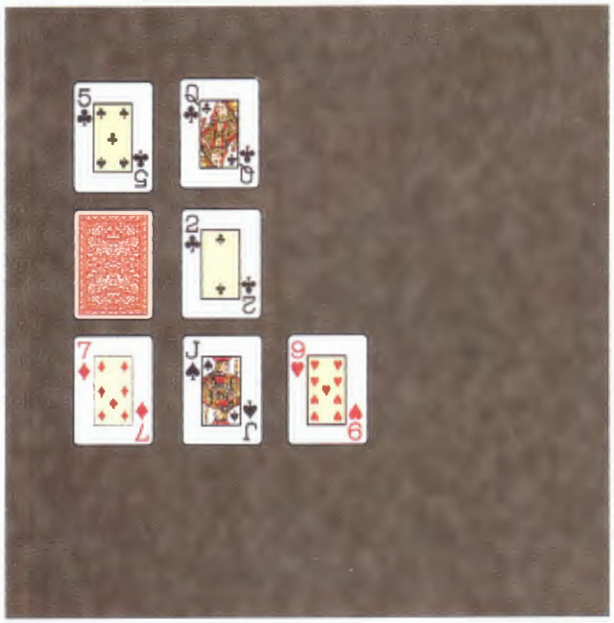
2 La primera acción del jugador A, tras tomar sus cartas, es colocar el as sobre la mesa y tomar otra carta de la baceta. Todas las cartas, ya sean de la mano o del montón propio, pueden retenerse para dificultar el juego del adversario, excepto los ases, que deben ser jugados de inmediato.



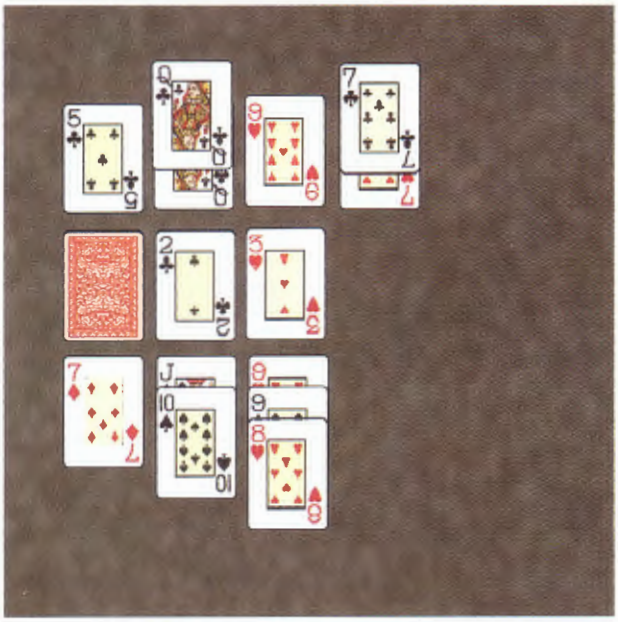
3 Como el jugador A no tiene posibilidad de jugar cartas sobre el as de modo que consiga llegar a poner el siete de su montón, deja una de sus cartas (una jota) en el primero de sus cuatro pozos.



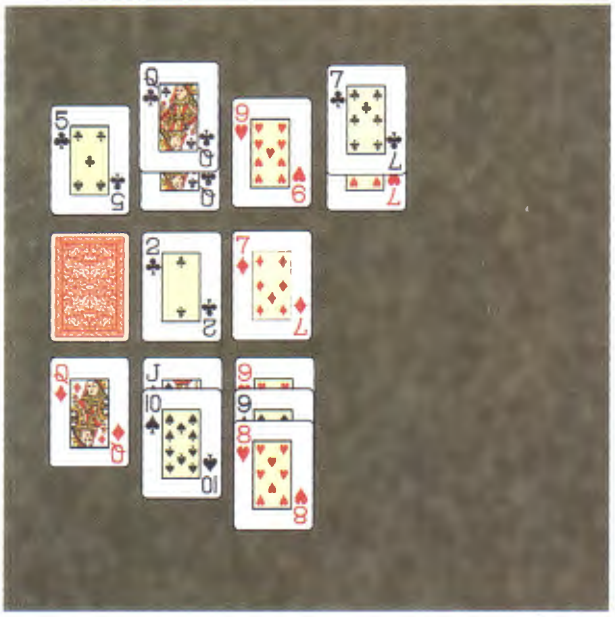
4 Después de que A haya terminado su turno con la colocación de una carta en uno de los pozos propios, es el turno de B, que toma cinco cartas de la baceta y deja una de ellas, una reina, en uno de sus pozos.



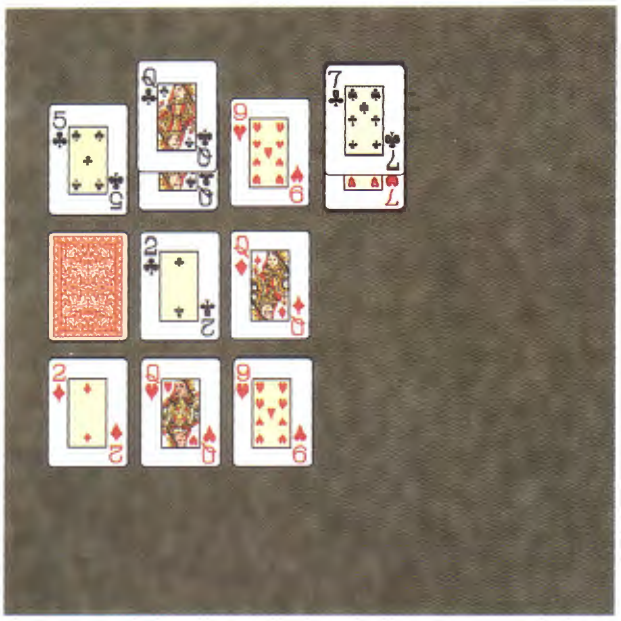
5 Vuelve a ser el turno de A, que toma una carta de la baceta para completar el grupo de cinco de su mano. Como es un dos, lo coloca sobre el as de la mesa y deja otra de sus cartas, un nueve, en un segundo pozo. En su próximo turno podrá tomar dos cartas de la baceta, aumentando de este modo las posibilidades de obtener las cartas que necesita.



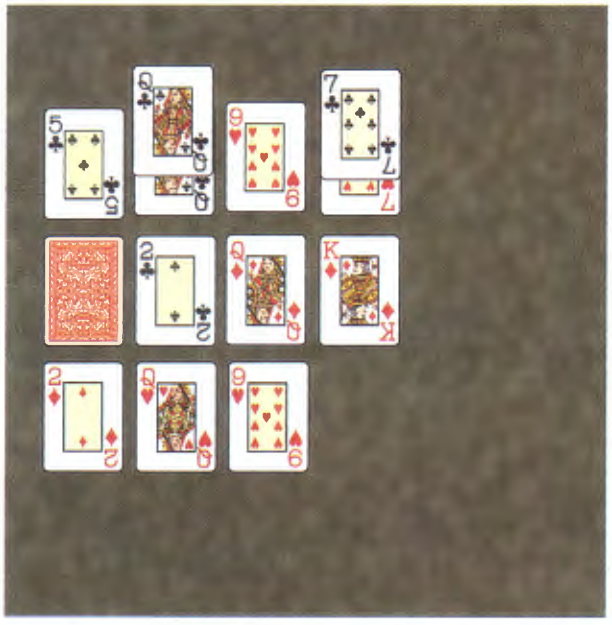
6 Después de varios pasos similares a los anteriores (los jugadores inician su turno tomando de la baceta las cartas que les faltan para completar las cinco de la mano y lo terminan colocando una carta en uno de sus pozos), aún no han conseguido jugar ninguna de las cartas de sus montones. Pero ahora el jugador A usa un comodín (un rey) y lo logra.



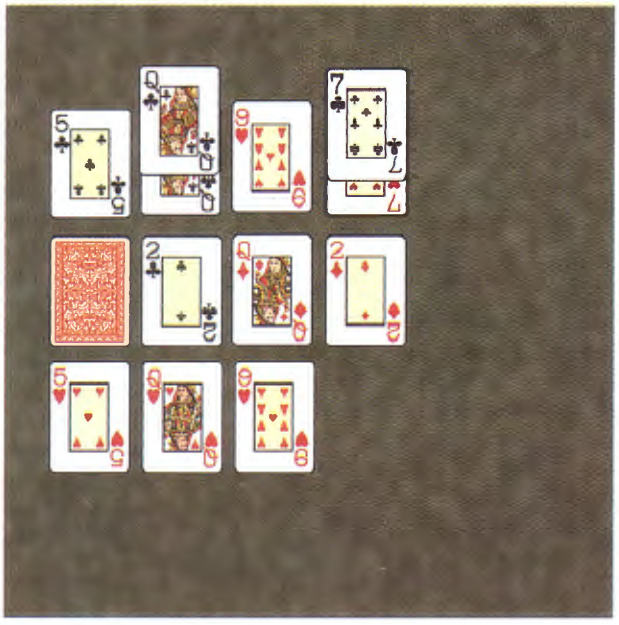
7 Después de colocar el siete sobre una de las pilas de cartas ordenadas del centro de la mesa, A da la vuelta a la siguiente carta de su montón y aparece una reina, que es la última carta que se coloca en una pila.



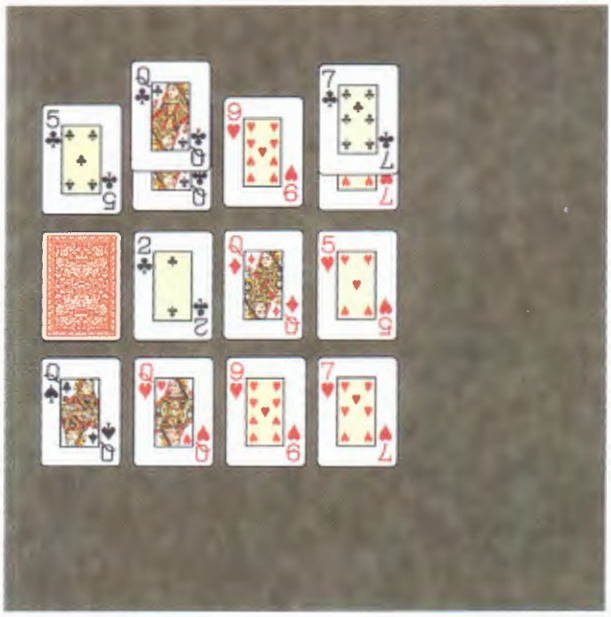
8 Gracias a las cartas que A ha colocado en sus pozos, puede colocar la reina. La siguiente carta es un dos. Al jugador A sólo le queda una carta y puede jugarla en el centro o terminar su turno dejándola en un pozo.



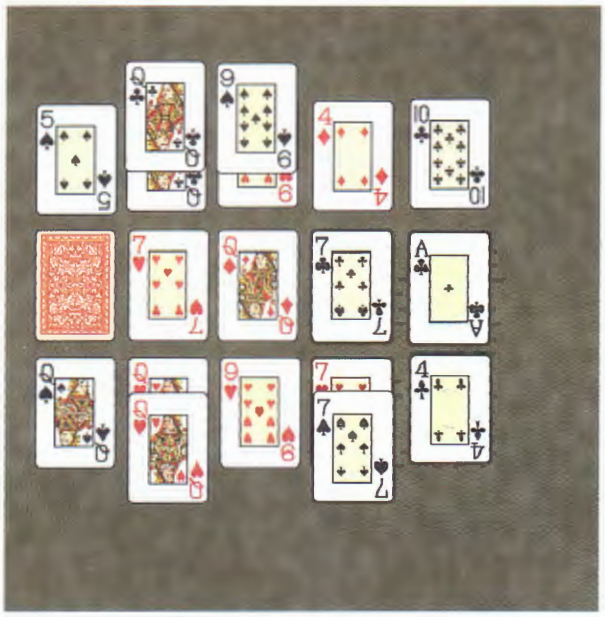
9 A coloca la última carta que le queda en la mano, un rey, en el centro de la mesa, como si fuera un as. Su turno no termina por haber colocado todas sus cartas, ya que éste sólo finaliza al colocar una carta en uno de los pozos. Además, A podrá colocar, si lo desea, el dos del montón sobre el rey-comodín en función de as.



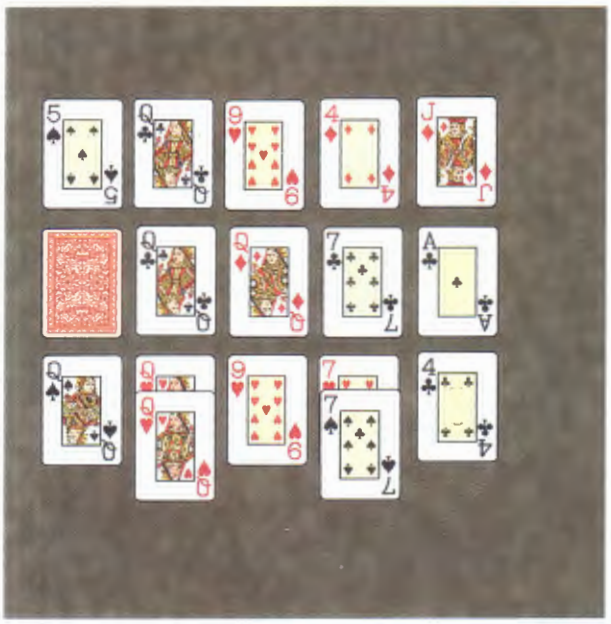
10 El jugador A coloca el dos de su montón sobre el rey que ha usado anteriormente como si fuera un as. Al dar la vuelta a la siguiente carta del montón aparece un cinco, que también le será fácil colocar gracias a las cartas de la mano. Un interrogante difícil de resolver en el Milligan es el del mejor modo de utilizar los reyes o comodines.



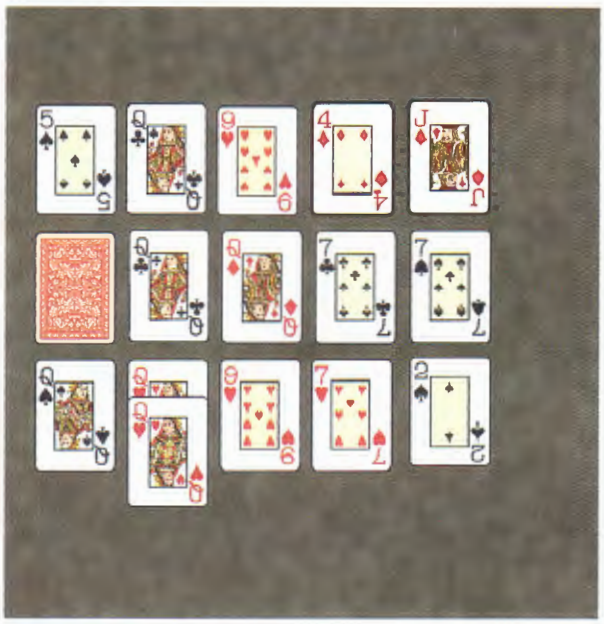
11 Después de colocar el cinco de corazones en una de las pilas, la siguiente carta del montón es una reina, que, con las cartas que le quedan (en la mano y en los pozos), no puede llegar a colocar.



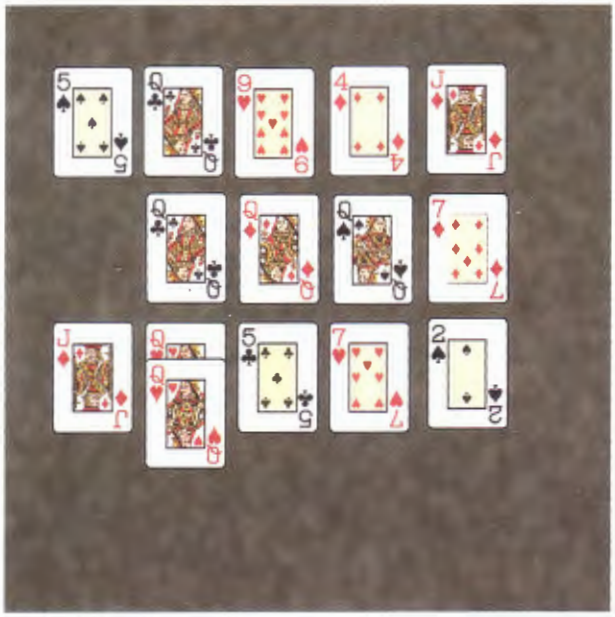
12 El jugador B consigue colocar su cinco de tréboles. La siguiente carta del montón es un as, que coloca en el centro de la mesa. Pero, al dar la vuelta a la siguiente carta del montón, le aparece un nuevo cinco.



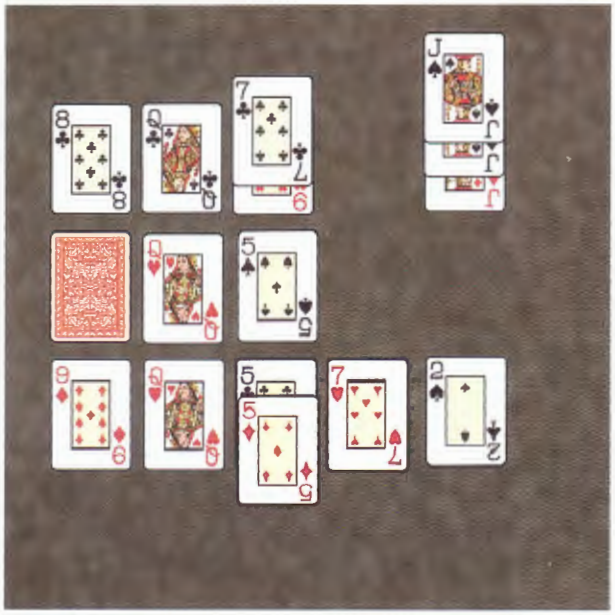
13 Al no poder colocar el cinco de su montón en una de las pilas por no tener todas las cartas necesarias para ello, B completa una de las pilas y de este modo puede reordenar las cartas de sus pozos. Si no hubiera otra pila hasta el siete, esta acción de colocar hasta la reina habría servido para bloquear el juego del adversario.



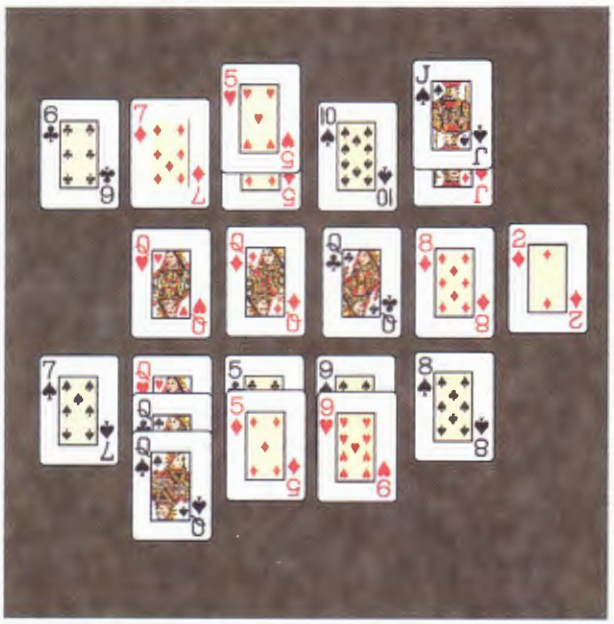
14 El jugador A usa sus cartas para colocar hasta el siete sobre el as, dificultando de este modo las acciones de su adversario, a quien, de este modo, además de las cartas que le faltaban en el turno anterior para colocar su cinco, también le faltará ahora el as con el que se inicia cada una de las pilas de cartas del centro de la mesa.



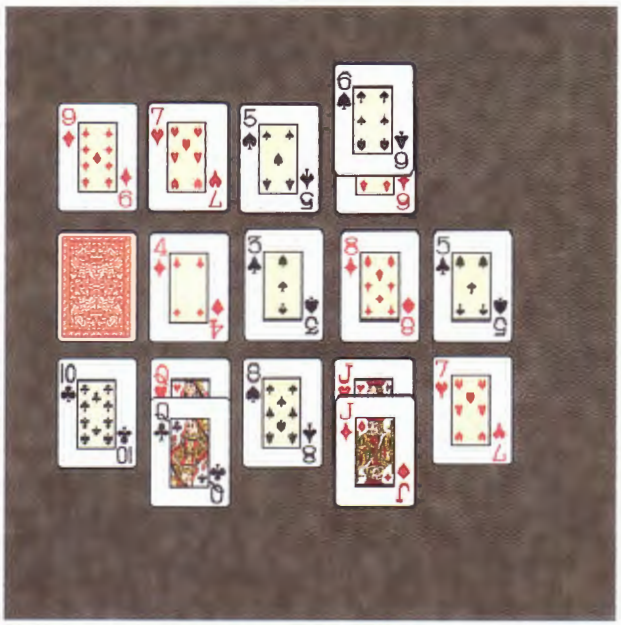
15 Cuando no quedan cartas en la baceta para tomar cartas al inicio del turno de un jugador, se toman las pilas completas y se barajan para convertir esas cartas en una nueva baceta que permita seguir jugando.



16 Después de agotar las cartas de la baceta, los jugadores pueden tener una idea bastante clara de las cartas que se ocultan en sus montones, aunque desconocen el orden en el que aparecerán esas cartas.

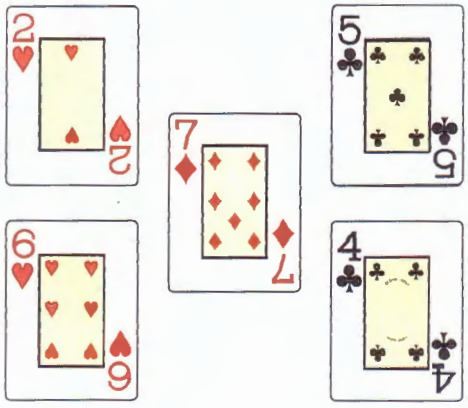


17 Cuando se terminan las cartas de la baceta, los jugadores deben completar una o más pilas para poder disponer de cartas con las que formar una nueva baceta y poder seguir jugando. Estas acciones de completar pilas deben realizarse inevitablemente, aunque sean contrarias a la estrategia de uno o de ambos jugadores.



18 A trata de colocar todas las cartas de su montón para terminar antes que B, a quien, desde hace varias jugadas, sólo le queda un nueve en su montón para terminar. Sin embargo, la última carta que A consigue colocar es un ocho. Le falta un nueve para poder seguir y colocar el diez, lo cual allana el camino para la victoria de B.

SOLITARIO DE LOS CUATRO PICOS



En este solitario hay que ordenar las cartas correlativamente en cuatro grupos de diez cartas a partir de una cualquiera.

Antes de empezar el solitario deben retirarse las figuras de la baraja, dejando un mazo de 40 cartas (del as al diez de cada uno de los palos).

El orden de las cartas en cada uno de los palos es el siguiente: as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez.

El objetivo de este solitario es apilar las cartas en cuatro montones de diez cartas cada uno, a partir de unas cartas cualesquiera. Estas cuatro cartas que forman las bases de las pilas son las cartas iniciales, que se colocan en los cuatro vértices de un cuadrado imaginario, siguiendo las diagonales.

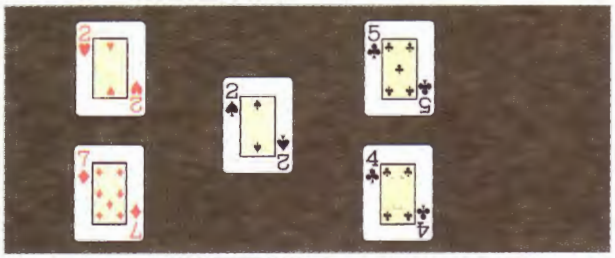
Para completar las pilas, después de colocar un diez en ellas, y si ésta no es la última carta de la pila (lo cual sólo se da si la primera carta ha sido un as) se coloca un as y se sigue en orden ascendente hasta completar las diez cartas que ha de tener al final la pila. Las cartas se amontonan en las pilas de los «cuatro picos» sin que importe el palo, sino sólo el orden ascendente que debe seguirse en el amontonamiento de las cartas. Como se ha indicado, el as sigue al diez.

Al iniciar el solitario, si la carta que aparece en el montón del centro puede colocarse en alguno de los «picos» (por ser la siguiente en orden ascendente), se coloca en dicho «pico». De esta forma queda disponible la siguiente carta para ser usada en un «pico» en cuanto sea posible. Después de usadas las cua-

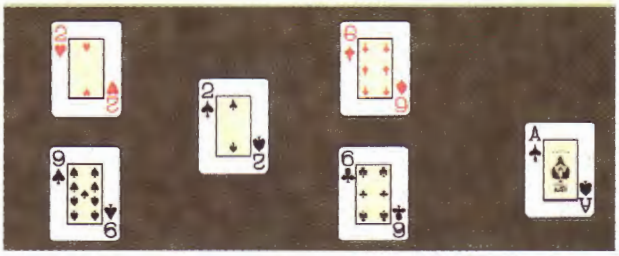
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **40**
Pozo: **sí**
Duración de la partida: **15 minutos**
Dificultad ♣♣♣
Objetivo: **apilar las cartas en orden correlativo ascendente (el as después del diez) en cuatro montones de diez cartas, a partir de una carta cualquiera**
Disposición inicial: **cuatro cartas en los extremos de las diagonales de un cuadrado imaginario, que serán las cartas iniciales de las pilas de las cartas, y un montón de cuatro cartas en el centro de dichas «diagonales»**

tro cartas del montón central, el hueco puede ser ocupado por una carta cualquiera.
En la resolución de este solitario se van descubriendo las cartas del mazo, que se colocarán en los «picos» (si es posible) o en el pozo de los descartes, en el que siempre estará disponible su carta superior.
Sale el solitario cuando se consiguen formar los cuatro montones de cartas correlativas en las cuatro esquinas del cuadro de juego.

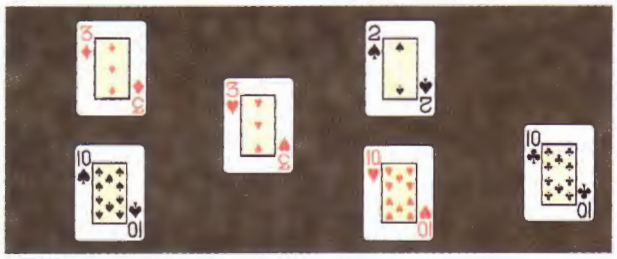
DESARROLLO DEL JUEGO



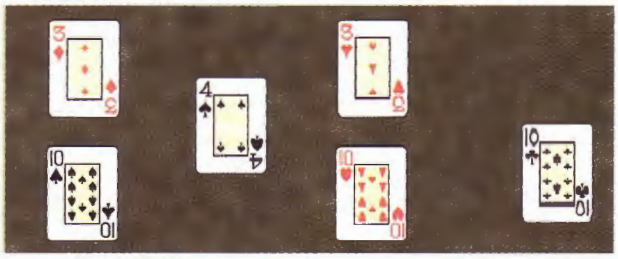
1 El solitario se inicia moviendo el siete de diamantes del montón central de cuatro cartas a la pila de la esquina inferior izquierda, sobre el seis de corazones.



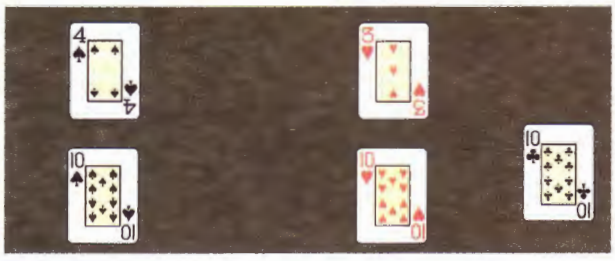
2 Las cartas del mazo se colocan, si es posible, en alguno de los montones de las esquinas. De no ser así, se ponen en el pozo de descartes.



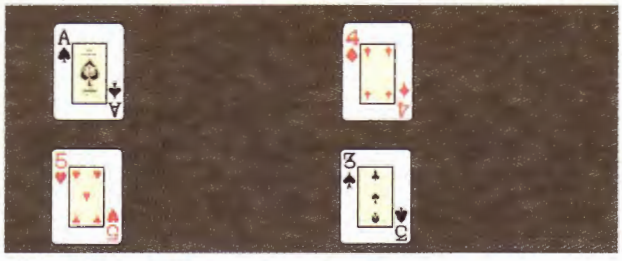
3 El dos de picas del montón central se ha colocado en la esquina superior derecha, después de haber colocado un as sobre un diez en dicha esquina.



4 Tras colocar el dos de picas en la esquina superior derecha, la carta siguiente del montón central (un tres) puede ponerse en la misma esquina sobre el dos.

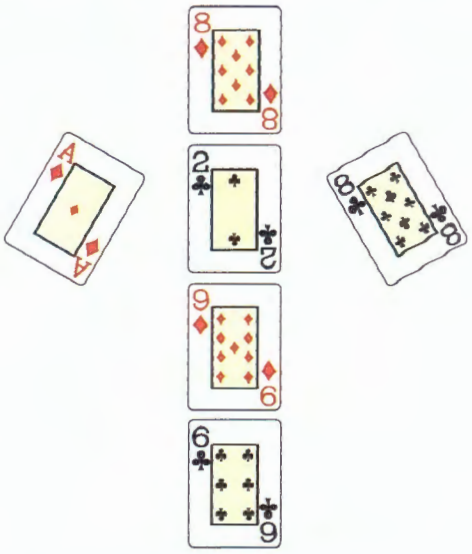


5 La última carta del montón central inicial, un cuatro, se puede colocar en cualquiera de los dos montones superiores, en los que hay sendos treses. En el hueco central se puede colocar una carta del mazo o del pozo.



6 Imagen final del solitario. Arriba a la izquierda, diez cartas del dos de corazones al as de picas; a la derecha, del cinco de tréboles al cuatro de diamantes; abajo, a la izquierda, del seis al cinco de corazones; a la derecha, del cuatro de tréboles al tres de picas.

SOLITARIO DE LA FLECHA



El objetivo de este solitario es retirar todas las cartas en parejas de naipes cuyos índices sumen diez.

Antes de empezar el solitario deben retirarse las figuras de la baraja, dejando un mazo de cuarenta cartas (del as al diez de cada uno de los palos).

En este solitario cada uno de los naipes tiene el valor señalado por su índice numérico, mientras que los ases valen 1 punto.

El objetivo del solitario es retirar las cartas por parejas que sumen diez (uno y nueve, dos y ocho, tres y siete, cuatro y seis, cinco y cinco, y viceversa). Los dieces, como los cincos, se retiran por parejas del mismo índice.

Para iniciar el solitario se descubren seis cartas del mazo (después de barajarlo convenientemente), que se colocan sobre la mesa de juego formando la flecha que da nombre al solitario.

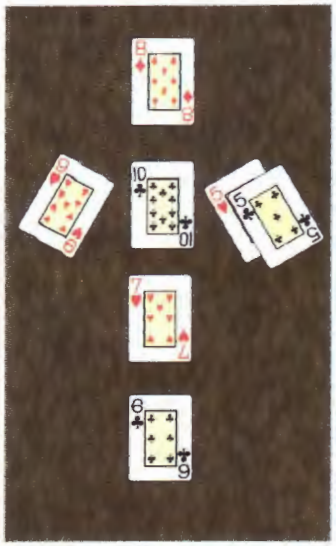
Si entre las cartas descubiertas se puede formar alguna pareja cuyos índices sumen diez, se retira esa pareja de cartas y se descubren otras dos cartas del mazo. Se prosigue del mismo modo hasta que no pueda retirarse ninguna otra pareja de las seis cartas que están descubiertas sobre la mesa.

Entonces se van descubriendo las cartas del mazo. Si la carta que se descubre no suma diez con alguna de las de la flecha, se ha perdido el solitario. Por el contrario, si efectivamente suma diez con alguna de las descubiertas, se retiran ambas y se coloca otra carta del mazo en el hueco resultante.

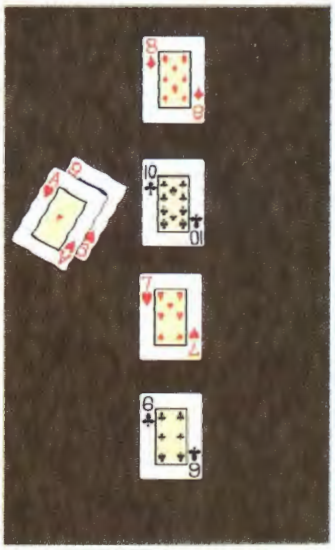
Se continúa con la misma mecánica de juego hasta que se consiga retirar todas las cartas del mazo del modo indicado.

Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **40**
Pozo: **no**
Duración de la partida: **10 minutos**
Dificultad: ♣♣♣
Objetivo: **retirar las cartas por parejas cuyos índices sumen diez; los dieces deben retirarse por parejas**
Disposición inicial: **una flecha formada por una columna de cuatro cartas, con una carta más a cada lado**

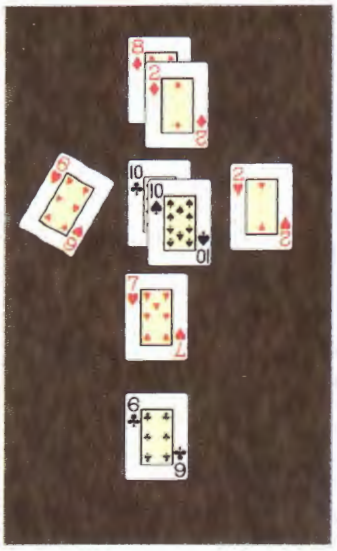
DESARROLLO DEL JUEGO



1 El solitario se inicia retirando las dos parejas y descubriendo otras cuatro cartas del mazo para ocupar el lugar de las cartas retiradas. La siguiente carta (el cinco de tréboles) suma diez con el cinco de corazones de la flecha.

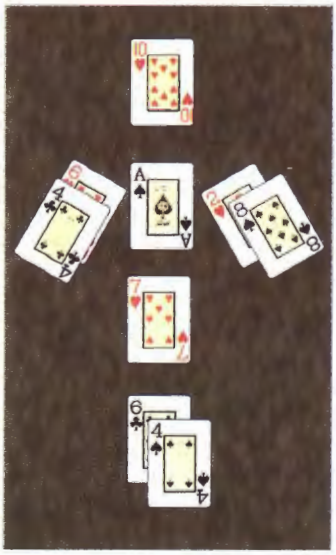


2 Ya que la siguiente carta es el as de corazones, no es necesario que lo pongamos en el hueco que ha quedado libre en el cuadro de juego, antes de retirarlo junto con el nueve.

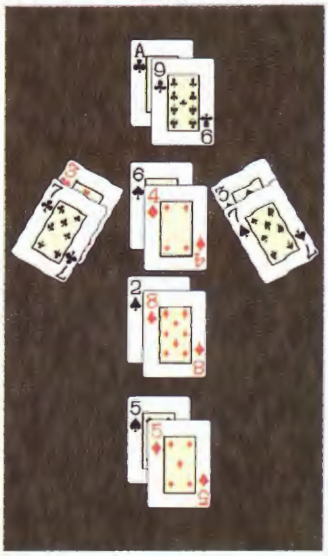


3 Para retirar un diez es necesario tener una carta de este mismo índice que forme pareja con ella. Es decir, al igual que sucede con los cincos, los dieces se retiran emparejados.

4 Los lugares libres se ocupan con cartas que se descubren del mazo. El solitario puede proseguirse mientras la carta que se descubre del mazo combine con una de las del cuadro.



5 En este solitario no existe pozo, por lo que, si la carta que se descubre del mazo no puede combinarse con una de las del cuadro o no puede colocarse en él, se habrá perdido.



6 Las cartas finales del mazo deben combinar con las que aparecen expuestas formando la flecha del cuadro, tal como sucede en esta ocasión.

SOLITARIO DEL CÁLCULO

En este solitario las cartas se colocan en cuatro pilas sobre las cartas base, pero sólo en una de ellas se colocan consecutivas, ya que en las otras se ponen de dos en dos, de tres en tres o de cuatro en cuatro.

Antes de barajar el mazo de cartas, se toman uno de sus ases, uno de sus doses, uno de sus treses y uno de sus cuatros (cualesquiera, pueden ser de palos distintos o del mismo palo) y se colocan horizontalmente formando una fila.

Sobre cada una de esas cartas base se colocarán doce cartas sin tener en cuenta el palo. Las cartas de las pilas se colocarán verticalmente, de modo que puedan verse las cartas base a lo largo de todo el solitario.

En este solitario, el orden de las cartas es el usual de la baraja inglesa, del as al rey.

En la primera pila, sobre el as, las cartas se colocan consecutivas siguiendo el orden normal. En la pila del dos, los índices de las cartas deben seguir la misma serie, pero saltando una de las cartas y pasando de la reina al as, de modo que primero se colocan las cartas pares y luego las impares: dos, cuatro, seis, ocho, diez, reina, as, tres, cinco, siete, nueve, jota y rey. En la pila del tres, los índices de las cartas se colocan saltando dos cartas (es decir, van de tres en tres), de modo que la serie resultante será: tres, seis, nueve, reina, dos, cinco, ocho, jota, as, cuatro, siete, diez y rey. Finalmente, en la pila del cuatro, los índices de la serie de cartas irán de cuatro en cuatro: cuatro, ocho, reina, tres, siete, jota, dos, seis, diez, as, cinco, nueve y rey.

Obsérvese que en las cuatro pilas hay trece cartas distintas y que las cuatro terminan por el rey.

El objetivo del solitario es formar las cuatro pilas de trece cartas cada una, siguiendo el orden indicado de acuerdo con la carta base inicial de la pila. Por ello, esta carta inicial se coloca en sentido horizontal, de modo que permanezca visible a lo largo de todo el solitario.

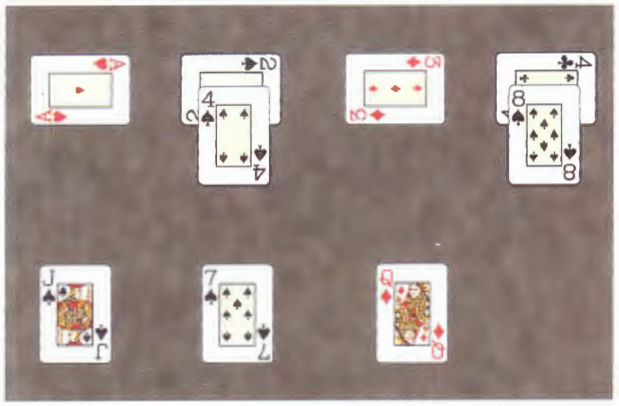
Para resolverlo, se descubren las cartas del mazo de una en una y se colocan en alguna de las pilas. Si no es posible jugar la carta que se descubre en ninguna de las pilas, se coloca en uno de los cuatro pozos de descartes de los que se puede disponer en este solitario y de los que siempre se podrá usar la carta superior de todos ellos.

Ha salido el solitario cuando, al terminar las cartas de la baraja, se han formado las cuatro pilas de cartas en el orden indicado y las cuatro terminan por los cuatro reyes de la baraja.

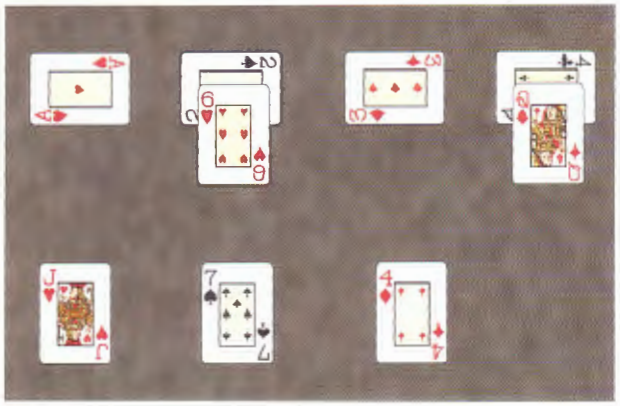
En este solitario no se tiene en cuenta en ningún caso el palo de las cartas, sólo importa su índice.

Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **52**
Pozo: **sí (4)**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **15 minutos**
Dificultad:
♣♣♣
Objetivo: **colocar las cartas en cuatro pilas encabezadas, respectivamente, por un as, un dos, un tres y un cuatro, de modo que en la primera pila las cartas tengan los índices correlativos, en la segunda vayan de dos en dos, de tres en tres en la tercera y de cuatro en cuatro en la cuarta.**
Disposición inicial: **un as, un dos, un tres y un cuatro cualesquiera, colocados en horizontal en una fila**

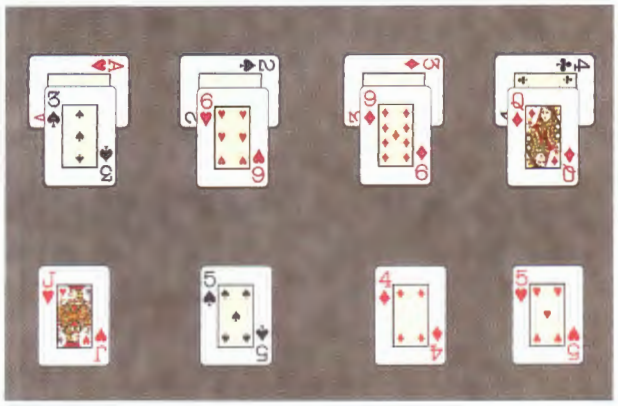
PARTIDA COMENTADA



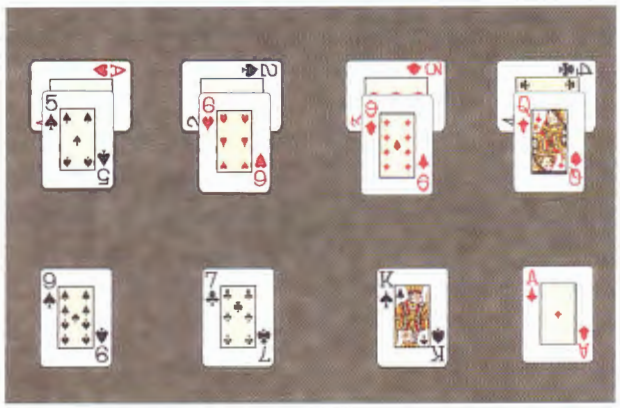
1 Después de colocar el ocho en la pila del cuatro, se podrá tomar la reina de uno de los pozos y ponerla en esa pila.



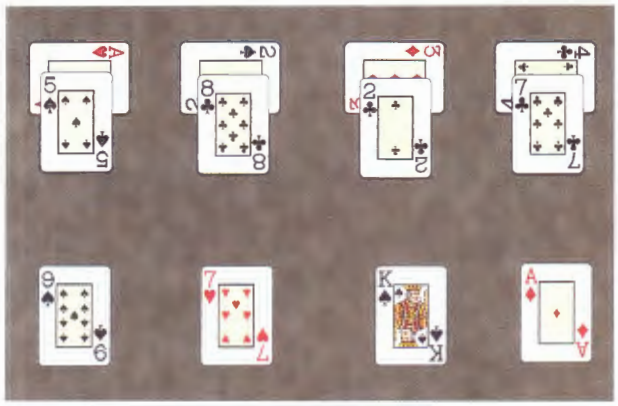
2 El seis de corazones puede colocarse en la pila del dos sobre el cuatro o bien como segunda carta en la pila del tres.



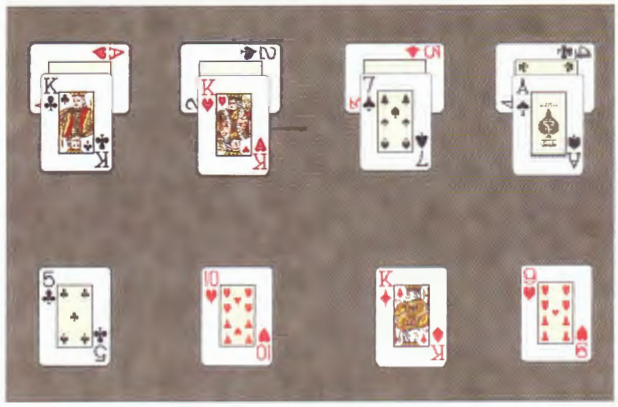
3 El tres de picas podría colocarse bien en la pila del as (sobre el dos), bien en la pila del cuatro sobre la reina



4 Como el rey es la última carta de todas las pilas, debe procurar colocarse en un pozo propio.

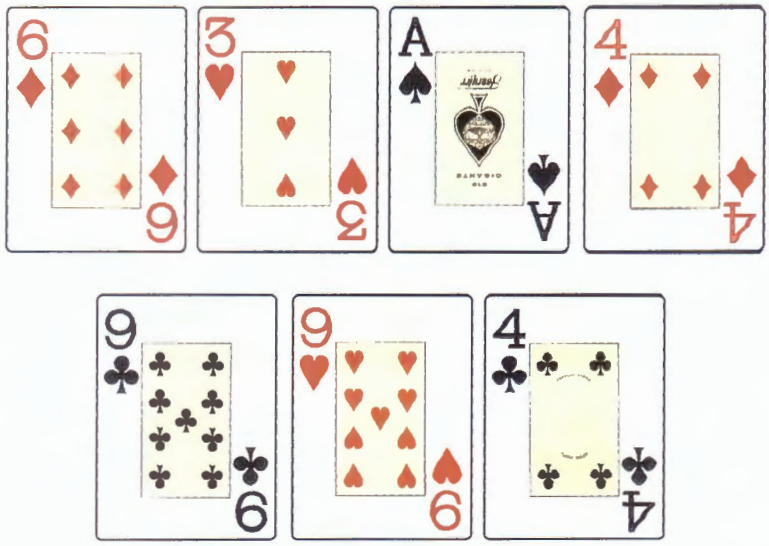


5 Dado que las cartas del pozo no pueden combinarse en pilas auxiliares, la mayor dificultad del solitario es colocarlas adecuadamente para que no queden bloqueadas.



6 El solitario está prácticamente terminado; sólo faltan por colocar las cartas que se encuentran en los pozos en las pilas del tres y del cuatro.

SOLITARIO DEL EMPAREDADO



El nombre de este solitario alude a la mecánica del juego: las cartas que quedan «emparedadas» entre dos del mismo palo o del mismo número podrán retirarse, en determinadas circunstancias, hasta conseguir hacerlo con todas las del mazo.

Antes de iniciar el solitario se retiran las figuras de la baraja para tener un mazo de 40 cartas. A continuación, y después de barajar, ya puede jugarse el solitario, que se empieza colocando varias cartas que se descubren de la parte superior del mazo en una fila sobre la mesa (pueden ser las cuarenta). El objetivo del solitario es retirar las cartas.

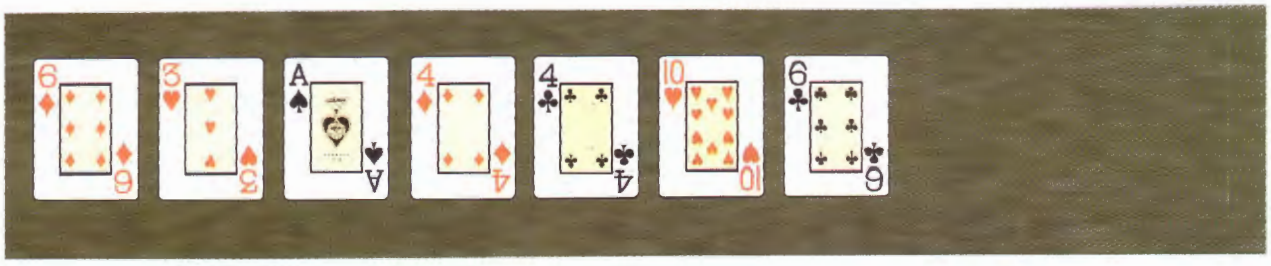
Para poder retirar una carta debe estar emparedada entre dos del mismo palo o del mismo índice. También puede retirarse la pareja de cartas del mismo palo o de igual índice cuando se encuentren entre dos cartas que cumplan una de estas dos condiciones.

El solitario sale cuando se consigue retirar todas las cartas del mazo excepto dos que serán del mismo palo o tendrán el mismo índice.

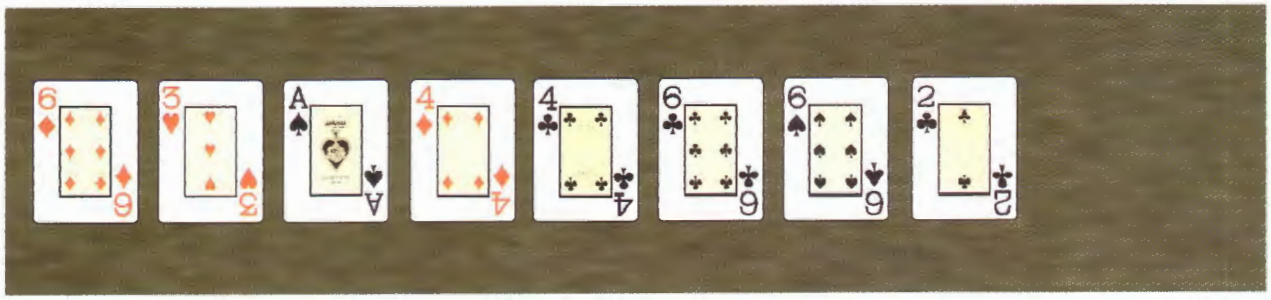
Variante con la baraja completa. También puede jugarse con las 52 cartas de la baraja, sea jugando del mismo modo, sea añadiendo una tercera posibilidad para retirar cartas. Esta tercera posbilidad sería que las dos cartas que emparedan o las dos cartas que quedan emparedadas sean dos figuras. En este caso, al final también pueden quedar dos figuras.

Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **40**
Pozo: **no**
Duración de la partida: **15 minutos**
Dificultad: ♣♣♣
Objetivo: **retirar todas las cartas del mazo**
Disposición inicial: **una fila de varias cartas descubiertas**

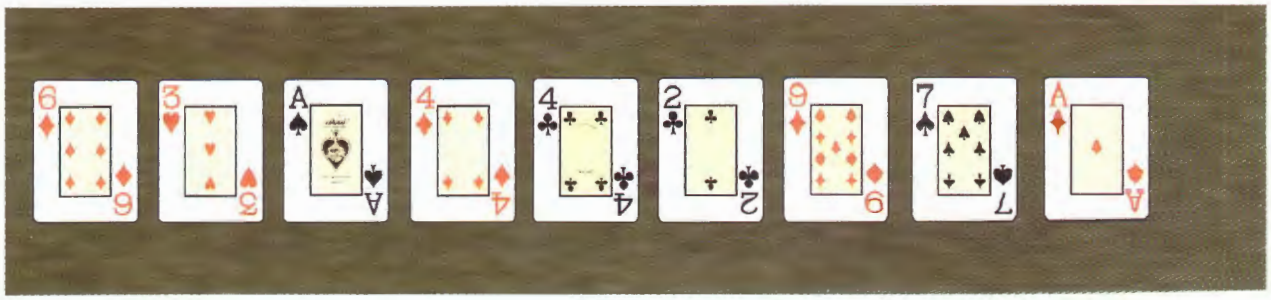
DESARROLLO DEL JUEGO



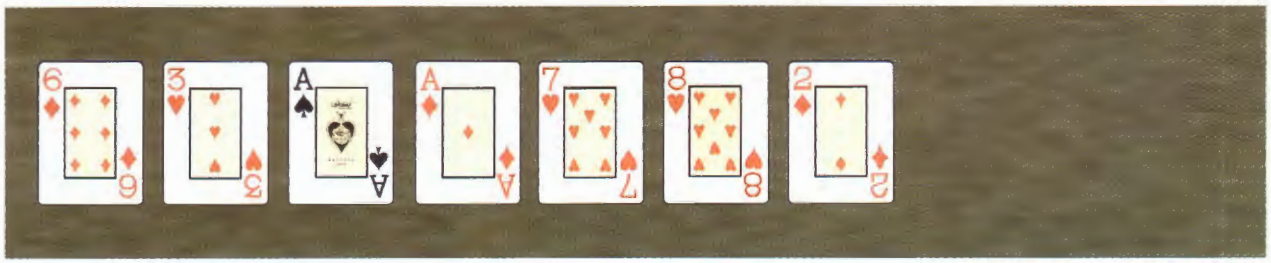
1 Se retiran primero los dos nueves que aparecen entre los dos cuatros. A continuación podrà retirarse el diez de corazones que se encuentra entre las dos cartas de tréboles.



2 En esta posición puede retirarse la pareja de seises (cartas del mismo índice) que se encuentra entre los dos tréboles (cartas del mismo palo).

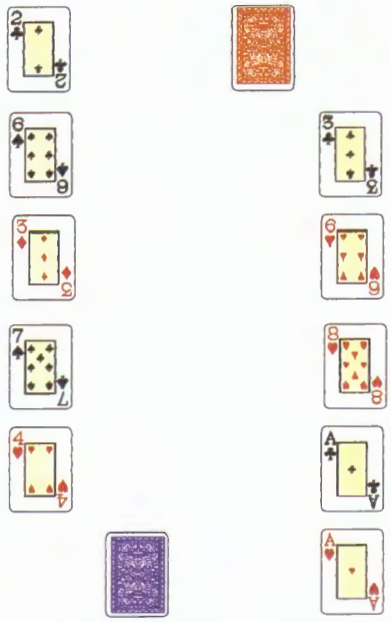


3 Después de retirar los dos tréboles que se encuentran entre los dos diamantes, pueden retirarse éstos por estar entre dos picas. Finalmente, se retira el siete de picas que está emparedado entre los ases de picas y de diamantes.



4 En esta posición pueden retirarse, por este orden, los dos ases (entre dos corazones), el siete de corazones y el tres y el ocho de corazones (entre dos diamantes), quedando estas dos cartas. El solitario continuaría del mismo modo hasta que, en caso de éxito, al terminar el mazo sólo quedara un par de cartas del mismo palo o del mismo índice.

DUETO LA CRAPETTE



En este entretenido juego cada uno de los dos jugadores que participan en él trata de resolver un solitario utilizando las cartas propias y las del rival.

Baraja: **inglesa (2)**
N° de naipes:**104**
Pozo: **sí**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **35 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **ser el primero en colocar las cartas de la propia baraja sobre el cuadro de juego**
Disposición inicial: **cada jugador tiene un montón de 13 cartas (*crapette*) y cuatro cartas descubiertas**

La crapette es una competición en la que dos jugadores tratan de resolver un solitario típico (apilar las cartas de cada palo ordenadamente del as al rey) jugando con su propio mazo y con las cartas que puedan utilizar del contrario. Aunque no pueden tomarse las cartas de la crapette o del pozo contrarios para colocarlas en las pilas, sí pueden colocarse cartas en ellos.

El objetivo del juego es ser el primero en colocar las 52 cartas de la baraja propia sobre el cuadro de juego, es decir, no es necesario llegar a tener las pilas de los palos completas, basta con colocar las cartas de la baraja sobre alguno de los lugares de la mesa: las pilas de los palos que se construyen sobre los ases, las hileras auxiliares o las cartas descubiertas del contrario (la superior de la crapette o la superior del pozo).

Para empezar a jugar, cada jugador toma su baraja de cartas y, después de mezclarlas, las da a

cortar al adversario. Una vez cortadas, cada uno de ellos separa trece cartas que constituyen la crapette propia y las coloca frente a sí a la derecha y boca abajo. A continuación descubre las cuatro siguientes cartas del mazo, que coloca en una hilera vertical desde la crapette propia hacia el jugador contrario (que está sentado frente a él). A la izquierda de la crapette se deja el espacio suficiente para formar el pozo de las cartas no usables y, más a la izquierda, se coloca el mazo de cartas boca abajo. Por último, se descubre la carta superior de la crapette.

El primer jugador, generalmente elegido por sorteo (salvo que se juegue más de una partida, en cuyo caso empezaría cada vez un jugador, alternativamente), empezará a jugar teniendo en cuenta que el valor de las cartas va, en orden ascendente, del as al rey, y que las cartas de la crapette y del mazo pueden colocarse (en este orden de preferencia):

- en la pila del palo correspondiente en orden ascendente del as al rey;
- sobre las cartas de la crapette (o el pozo cuando exista) del contrario, siempre que sean del mismo palo que su carta superior y consecutiva (tanto en orden ascendente como descendente);
- sobre las cartas de las hileras auxiliares (hacia afuera) en orden descendente, alternando los colores rojo y negro.

Las cartas que componen las hileras auxiliares y las que se colocan sobre ellas son comunes para los dos jugadores y ambos pueden jugarlas. En cambio, las cartas del mazo, pozo y crapette sólo puede jugarlas su «propietario», aunque cada jugador puede colocar cartas sobre las de la crapette y el pozo contrarios, no en los suyos (excepto la carta del pozo al terminar el turno).

El pozo se forma con las cartas que se descubren del mazo y no pueden jugarse.

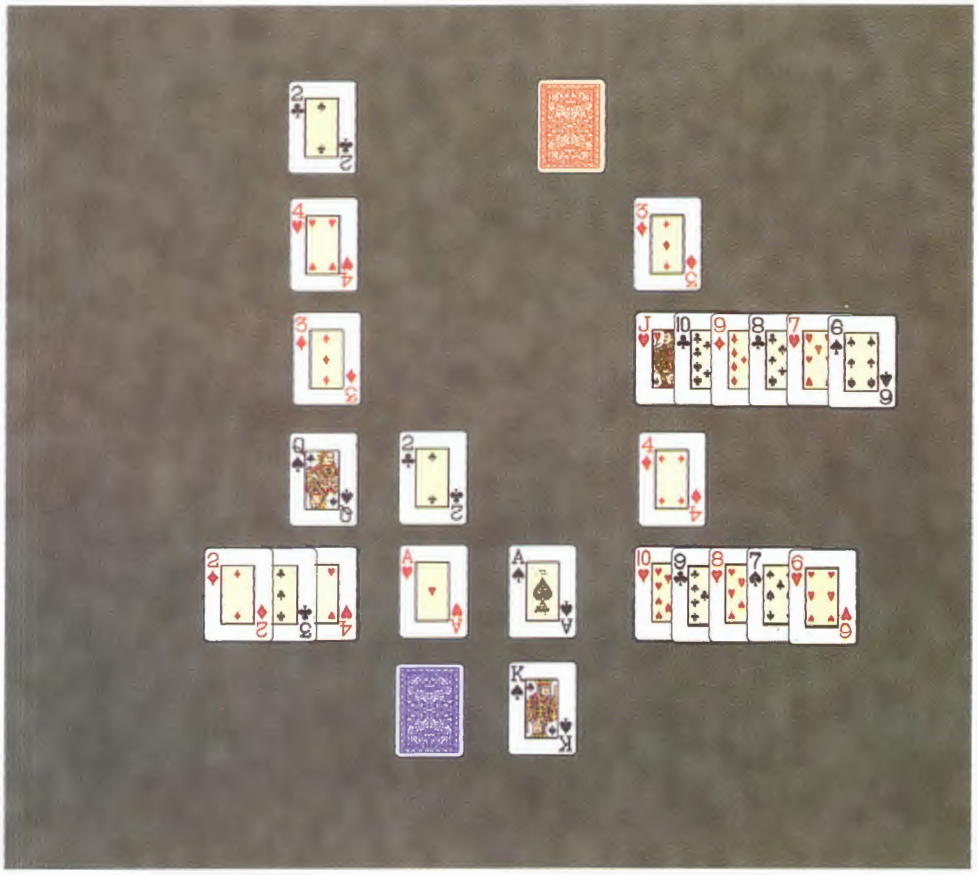
El primer jugador tomará los ases que haya en las hileras auxiliares o sobre su crapette y los pondrá en el espacio que queda entre las dos hileras para iniciar sobre ellos la construcción de los palos hasta el rey. Sobre ellos colocará las cartas siguientes del mismo palo, siempre que estuvieran descubiertas. Si utiliza la carta superior de la crapette, descubrirá la siguiente, pues siempre debe haber una carta boca arriba sobre la crapette. Si le es posible, colocará las cartas descubiertas sobre otras cartas de las hileras.

Cuando ya no pueda utilizar ninguna otra de las cartas descubiertas, levantará la carta superior del mazo, que utilizará de acuerdo con lo señalado anteriormente. En caso de no poder utilizarla, la colocará en el pozo y terminará su turno, que pasará al jugador contrario. Éste tendrá las mismas opciones señaladas para el primer jugador. Un jugador finaliza siempre su turno dejando una carta injugable del mazo en el pozo.

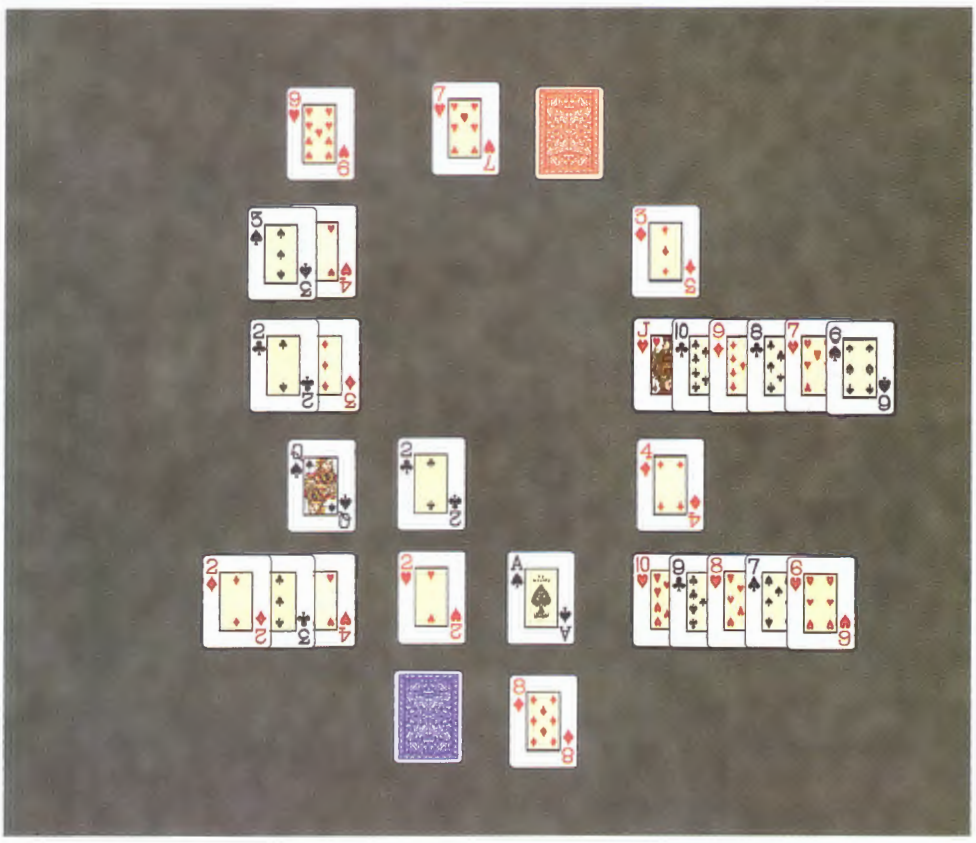
Después de jugar las trece cartas de la crapette, ya no es posible utilizar el lugar (hueco) en el que estaba ésta para colocar otras cartas.

Gana el primer jugador que, jugando del modo indicado, consigue colocar sobre la mesa de juego sus 52 cartas de la baraja inicial.

PARTIDA COMENTADA



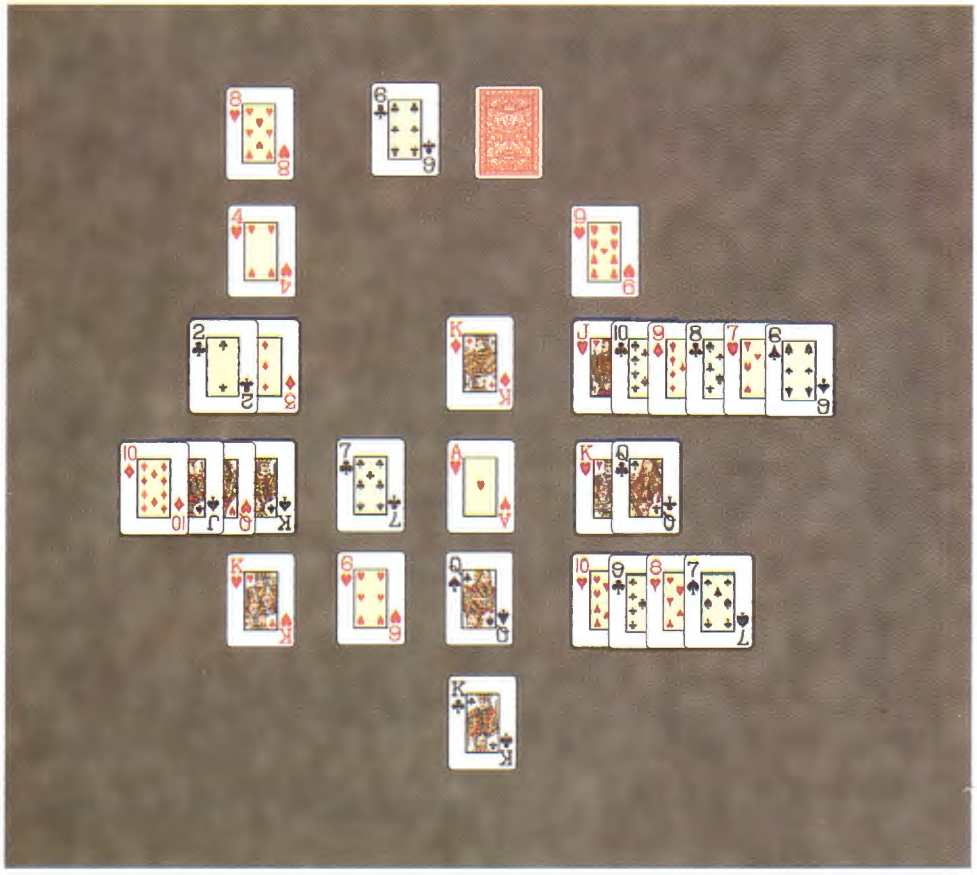
1 El jugador que tiene el mazo azul empieza a jugar, ya que tenía un as como carta superior de la crapette. En su primer turno consigue colocar sobre el cuadro de juego todas las cartas de la crapette, por lo que ya no quedan cartas en el montón correspondiente a ésta. Su turno termina cuando coloca el rey de picas en el pozo.

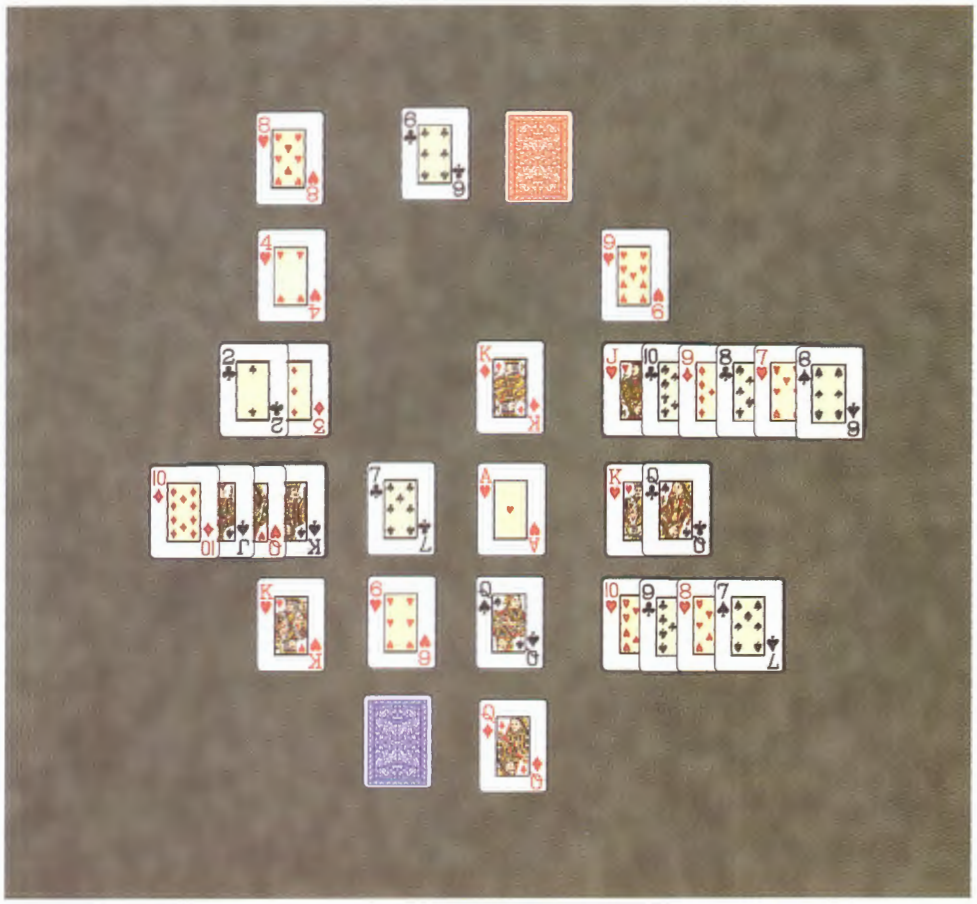


2 El jugador del mazo rojo coloca el dos de tréboles de su crapette sobre el as. Después de colocar algunas otras cartas en el cuadro de juego, termina su turno cuando no puede colocar el siete de corazones en dicho cuadro y debe colocarlo en el pozo.

3 En su turno de juego, cada jugador juega primero todas las cartas de la crapette que le es posible sobre las del cuadro de juego; después sigue jugando con las de su mazo, hasta que aparece una carta que, al no poderse jugar sobre el cuadro, debe ser jugada sobre el pozo. Tras colocarla en dicho pozo, el turno pasa al otro jugador.

4 El jugador «azul» ya ha conseguido colocar casi todas sus cartas sobre el cuadro de juego. No le quedan cartas en el mazo, sólo en el pozo. El jugador «rojo», por el contrario, aún tiene cartas de la crapette por colocar.





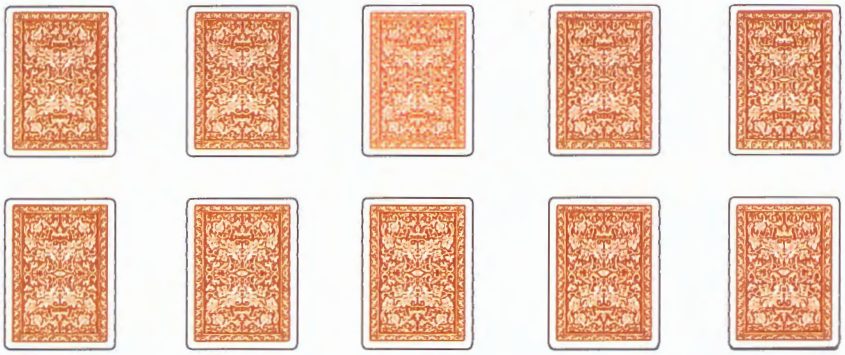
5 Como al jugador «azul» sólo le quedan cartas en el pozo por colocar, debe dar la vuelta a éste y convertirlo en un nuevo mazo del que irá descubriendo cartas para tratar de colocarlas en el cuadro, como al inicio del juego. Tener pocas cartas se convierte en una limitación, ya que existen menos posibilidades de juego.

6 El jugador «rojo» prosigue la colocación de sus cartas tratando de finalizar antes que el jugador «azul». El hecho de contar con más cartas se convierte en este caso en una ventaja para él, al disponer de un mayor número de posibilidades de juego.

7 El jugador «azul» logra colocar el rey de tréboles que le quedaba sobre el pozo del jugador rojo, ya que sobre la crapette y el pozo contrarios pueden colocarse las cartas del mismo palo que son consecutivas (anterior o siguiente) con la carta descubierta. Aún le queda una carta en el pozo por colocar.

8 Pero es el jugador «rojo» el que consigue colocar todas sus cartas (crapette, pozo y mazo) en el cuadro de juego antes que el jugador «azul». De esta forma gana el juego, a pesar del fulgurante inicio del jugador rival.

SOLITARIO DE LOS ASES Y LOS REYES



Este es un solitario clásico que se inicia con todas las cartas cubiertas colocadas sobre la mesa de juego. A partir de aquí hay que apilar las cartas por palos, desde los reyes hasta los ases, en orden decreciente.

Después de barajar el mazo de cartas, se hacen diez montones siempre boca abajo.

El solitario se inicia descubriendo las cartas de los dos primeros montones y colocándolas descubiertas sobre los ocho montones restantes. De este modo quedan ocho montones de cinco cartas cada uno y dos huecos en el cuadro de juego.

El objetivo de este solitario es apilar sobre los cuatro reyes el resto de cartas de su palo en orden correlativo descendente, hasta terminar cada montón con su respectivo as.

Para hacerlo se utilizarán los huecos libres del cuadro de juego, en los que sólo se podrán colocar ases sobre los que se apilarán otras cartas descubiertas en orden correlativo ascendente, alternando palos cortos y largos, es decir, bastos y espadas con copas y oros. Sólo podrán utilizarse las cartas superiores de los montones. Los huecos del cuadro de juego únicamente podrá ser ocupado por otros ases.

Las cartas descubiertas de los montones también puede combinarse entre sí en orden descendente, alternando palos cortos y palos largos.

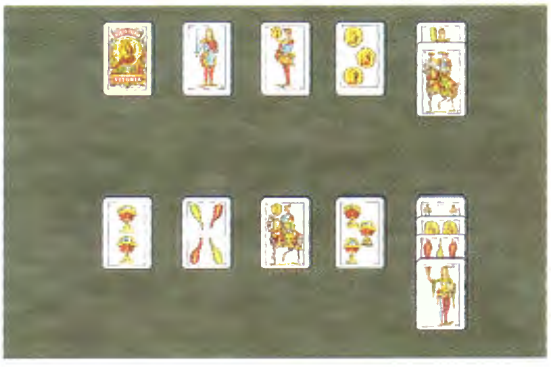
Cuando aparece algún rey, se retira del cuadro para iniciar sobre él la pila de su correspondiente palo.

El solitario prosigue del modo indicado hasta haber colocado los cuatro ases en sus respectivas pilas.

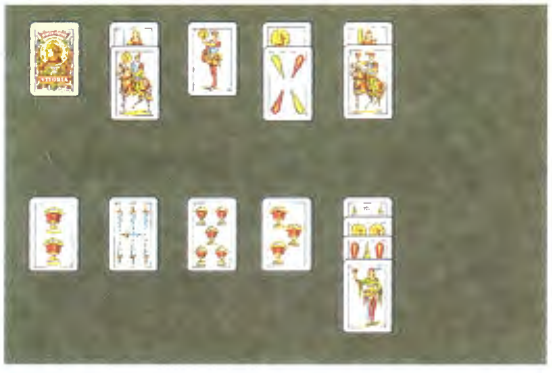
Variante. Además de los reyes, también pueden retirarse los ases, aunque éstos sólo se usarán para hacer pilas auxiliares de cartas de su mismo palo. Los huecos del cuadro de juego serán cubiertos por cincos o seises, sobre los que se colocarán cartas correlativas en orden descendente sobre los cincos y en orden ascendente sobre los seises, pero alternando en ambos casos palos largos y palos cortos. El objetivo de esta variante es también construir las cuatro pilas de cartas desde el rey hasta el as en orden correlativo descendente.

Baraja: **española**
N° de naipes: **40**
Pozo: **no**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **17 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **apilar las cartas por palos en orden decreciente del rey al respectivo as**
Disposición inicial: **diez montones de cuatro cartas cubiertas**

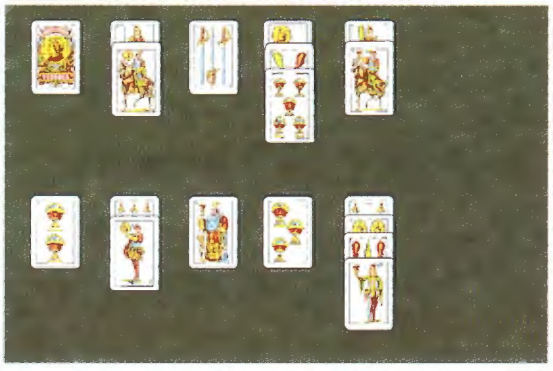
1 Una vez colocadas las 40 cartas en diez montones de cartas boca abajo, se toman los dos primeros montones y sus cartas se ponen descubiertas sobre los otros ocho montones.



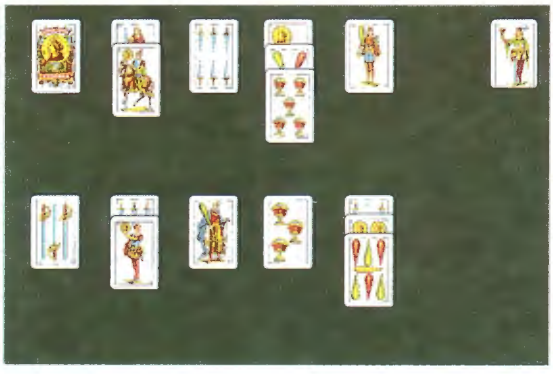
2 Las cartas descubiertas de los montones pueden combinarse entre sí, en orden creciente, alternando la longitud de los palos. En los huecos libres sólo pueden ponerse los ases.



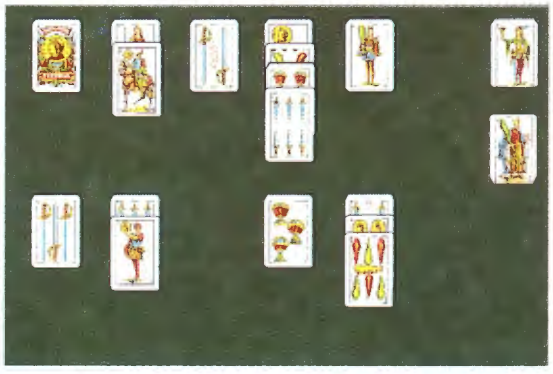
3 Sobre los ases que se colocan en los huecos pueden también apilarse cartas en orden creciente y alternando los palos cortos y largos, es decir, copas y oros con bastos y espadas.



4 Cuando se descubre el rey de un palo se coloca aparte para poder apilar sobre él el resto de cartas del palo, consecutivamente y en orden decreciente hasta llegar al respectivo as.

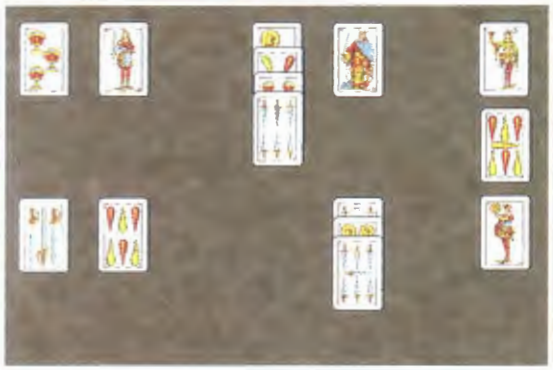


5 Después de mover la carta superior de un montón hacia la pila de su palo, sobre otro montón del cuadro o sobre una pila de los ases, se decubre la carta siguiente que ha quedado libre.



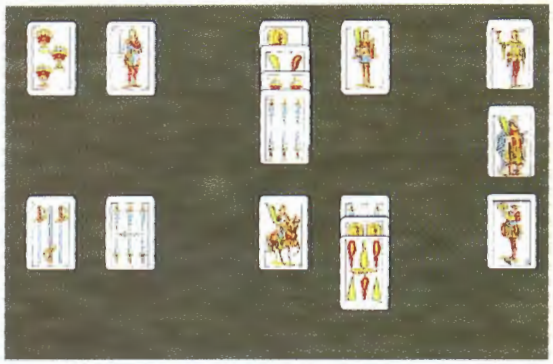
6 Como los huecos del cuadro sólo pueden ser ocupados por ases (sobre los que pueden apilarse cartas alternando los palos), los montones de cartas del cuadro no pueden combinarse entre ellos.

7 Al mover el dos de espadas sobre el as se pierde un lugar en el cuadro de juego (el tres de copas podía colocarse sobre ese dos), pero no se habría conseguido un lugar para otro as.

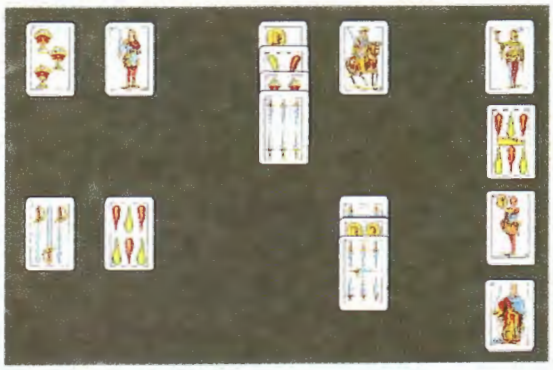


9 Al descubrir una de las cartas liberadas aparece el cuarto rey de la baraja, el de espadas, con lo que quedarán ya iniciadas las pilas de los cuatro palos. Aún no ha salido el caballo de espadas.

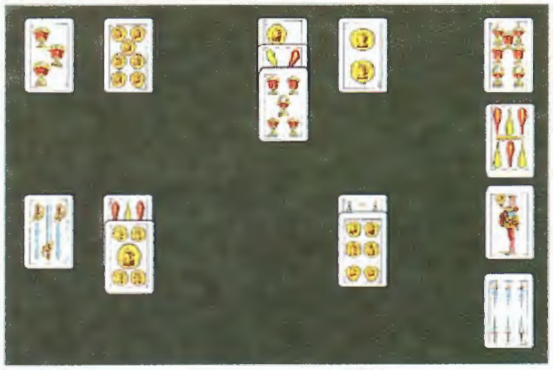
11 Se han retirado todas las cartas de espadas que había sobre el cuadro hasta el seis. No es posible apilar el cinco de espadas, porque se encuentra debajo del seis de oros.



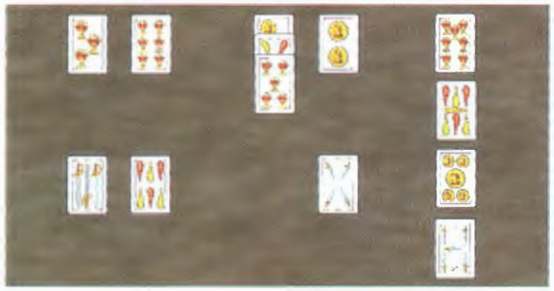
8 Después de retirar las tres figuras de oros a su pila, aparece el caballo de bastos, con lo que podrán colocarse varias cartas de este palo sobre el rey inicial de su pila.



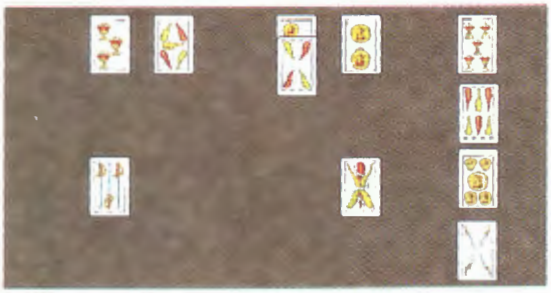
10 El caballo de espadas se encontraba en el mismo montón que el rey de su palo, por lo que, al mover éste para iniciar su pila, ha podido descubrirse y podrá colocarse sobre él.



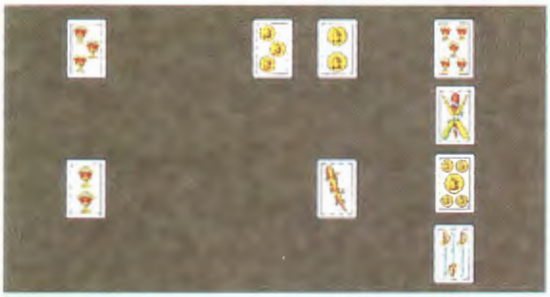
12 Al mover el cinco de oros sobre el seis de bastos aparece el siete de oros. Obsérvese que este solitario puede bloquearse si no aparecen las cartas necesarias.



13 Ya casi se ha conseguido descubrir todas las cartas y el solitario se encuentra en una fase muy avanzada.



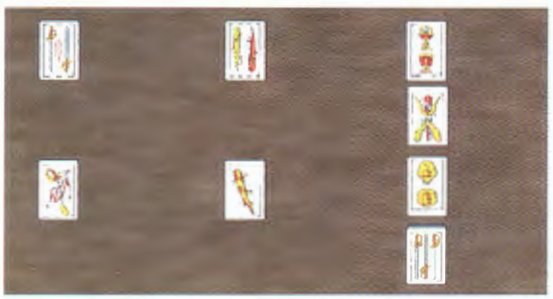
14 Se prosigue el solitario colocando todas las cartas posibles sobre sus pilas y descubriendo las siguientes.



15 Aún faltan por aparecer los cuatros de oros y de copas. Las otras cartas ya están descubiertas.

16 Después de mover el as de bastos a uno de los huecos del cuadro, aparece el cuatro de oros.

17 Las cartas de oros se mueven a su pila, con lo cual se libera la última carta que quedaba por descubrir.

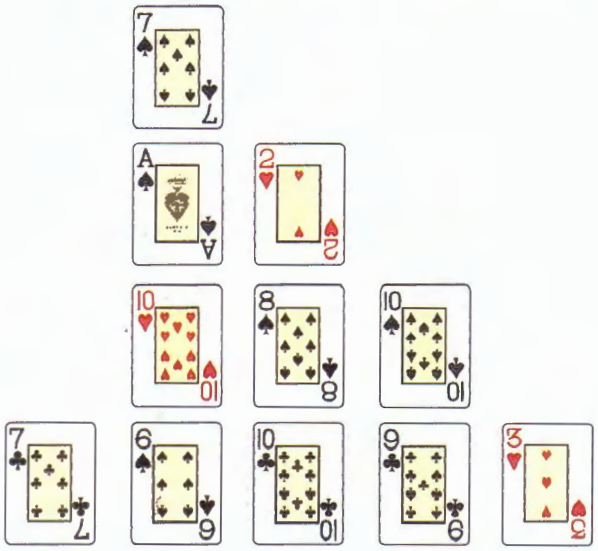


18 Ya sólo queda ir colocando las cartas en sus respectivas pilas para terminar el solitario.

19 El solitario casi está finalizado, pues sólo queda colocar los ases.

20 Este es el aspecto que debe presentar el solitario resuelto.

SOLITARIO DE LA TORRE EIFFEL



Un solitario clásico, cuya dificultad reside en que no puede jugarse sobre las cartas del cuadro inicial.

Antes de comenzar el solitario, se retiran las figuras de la baraja para tener un mazo de 40 cartas.

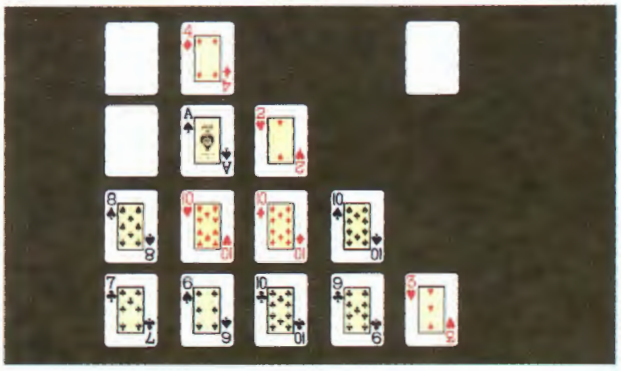
El solitario se inicia descubriendo diez cartas, que se colocan en cuatro filas: una carta en la primera, dos en la segunda, tres en la tercera y cuatro en la cuarta. Seguidamente se descubre una carta, que se coloca a la izquierda de la carta de la primera o la última fila. Sobre esta carta (*carta base*) deberán apilarse el resto de cartas del palo en orden ascendente, pasando del diez al as. El resto de los palos deberán apilarse sobre las respectivas cartas del mismo índice, que se colocarán en la columna de la izquierda del cuadro en cuanto se descubran.

Si entre las diez cartas descubiertas del cuadro hay alguna carta inicial de otro palo, se colocará en la columna de la izquierda. Asimismo, si hay cartas que pueden colocarse en sus respectivas pilas, se trasladarán a ellas. Los huecos resultantes del cuadro se ocuparán con otras cartas que se descubrirán del mazo. Terminadas todas las operaciones posibles con las cartas del cuadro, se procede a descubrir nuevas cartas del mazo, que, de no poderse jugar sobre el cuadro (sólo en huecos) o sobre su respectiva pila (sólo sobre la carta anterior, considerando el diez como la anterior al as), se colocarán en el pozo, del que siempre podrá disponerse de la carta superior, bien para colocarla en su correspondiente pila, bien para colocarla en un hueco del cuadro de juego.

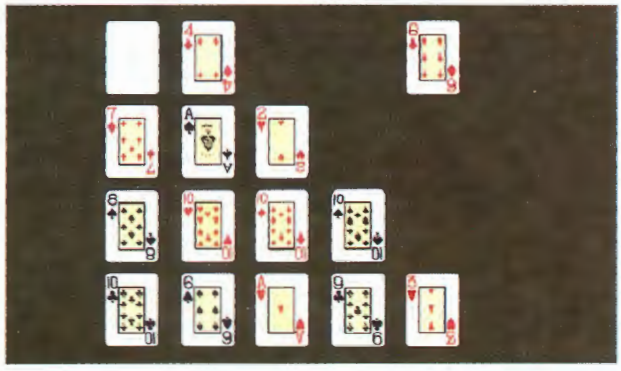
Sale el solitario cuando, jugando del modo indicado, se consigue apilar las cartas por palos consecutivamente en orden creciente.

Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **40**
Pozo: **sí**
Estrategia: **no**
Duración de la partida: **16 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **apilar las cartas por palos a partir de la primera carta descubierta**
Disposición inicial: **once cartas descubiertas colocadas en cuatro filas de longitud creciente, de una a cuatro cartas, y una carta a la izquierda de la cuarta fila**

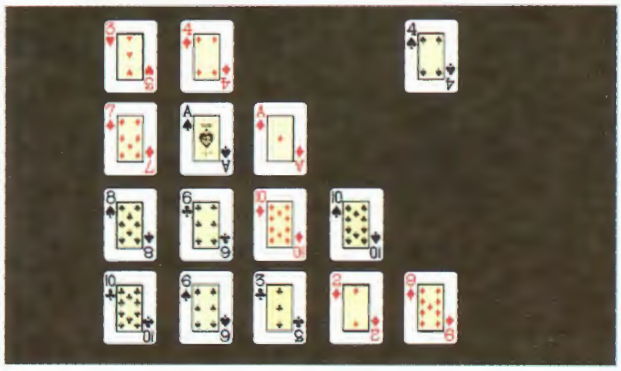
PARTIDA COMENTADA



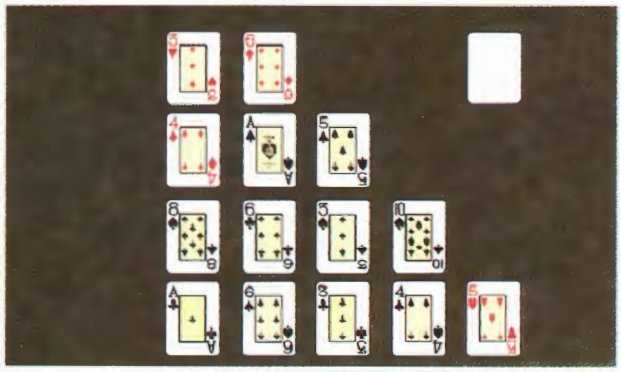
1 El siete de picas (carta base) se coloca en la columna de la izquierda y sobre él se pone el ocho. Los huecos del cuadro se cubren con nueve cartas del mazo.



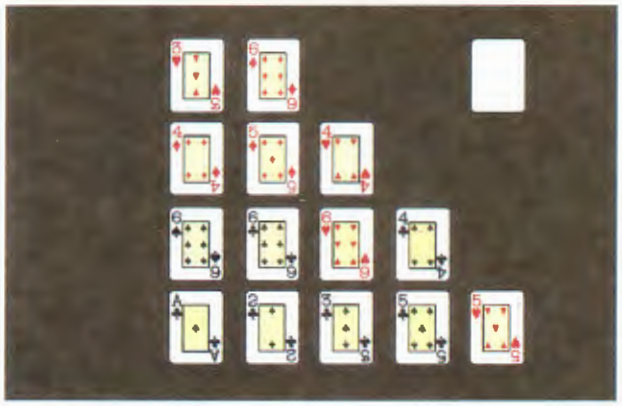
2 Las cartas que no pueden colocarse sobre sus pilas (por no ser consecutivas superiores con la que aparece en ella) o en el cuadro de juego (por no haber huecos) se llevan al pozo.



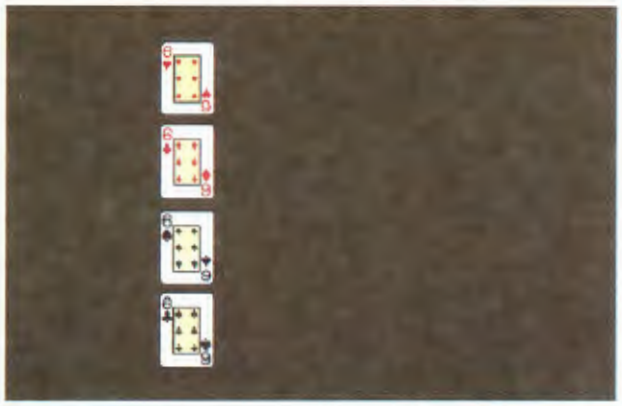
3 Los huecos que quedan libres en el cuadro de juego al apilar las cartas que hay en él pueden ser ocupados tanto por cartas del pozo como por cartas del mazo.



4 Las cartas se van apilando sobre las cartas base consecutivamente en orden creciente. Al llegar al diez (o al rey si se juega con la baraja completa) se sigue con el as.

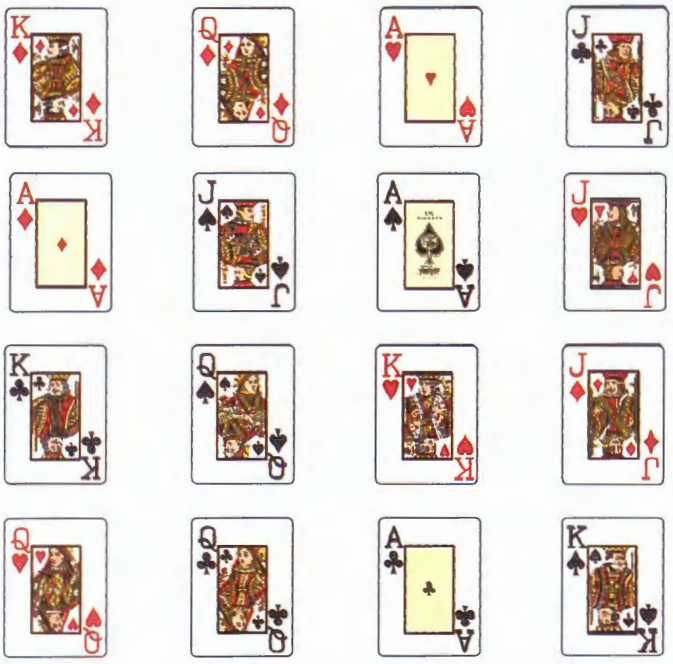


5 El solitario está próximo a su finalización. Todas las cartas se encuentran descubiertas sobre el cuadro de juego y basta colocarlas en sus respectivas pilas.



6 Después de trasladar las cartas sobre sus respectivas pilas, el solitario está terminado. Como las cartas base eran los cuatro sietes, cada pila termina con el seis de su palo.

SOLITARIO DE LAS 31



Este es un juego más parecido a un rompecabezas que a un solitario en sentido clásico, ya que su objetivo es colocar las cartas en cierta posición determinada por las condiciones del juego.

Para jugar a este solitario sólo se utilizan las doce figuras y los cuatro ases de la baraja. A cada figura se le da un valor de 10 y a cada as de 1. Como puede comprobarse fácilmente, para obtener un valor total de 31 es necesario juntar el valor de tres figuras y un as.

El objetivo del solitario es construir con las cartas un cuadrado de cuatro filas y cuatro columnas, de modo que la suma de cuatro cartas en cualquier dirección (las cuatro filas, las cuatro columnas y las dos diagonales) sea de 31, un valor que, tal como se ha se ha señalado anteriormente, corresponde al valor de la suma de tres figuras y un as. Además, en cualquier dirección, no debe haber dos cartas del mismo índice, ni del mismo palo. Es decir, en una fila, en una columna o en una diagonal sólo puede haber una carta de cada uno de los palos de la baraja y sólo una carta de cada índice (rey, reina, jota y as).

Pueden hacerse tantos movimientos como sean necesarios para conseguir resolver este solitario.

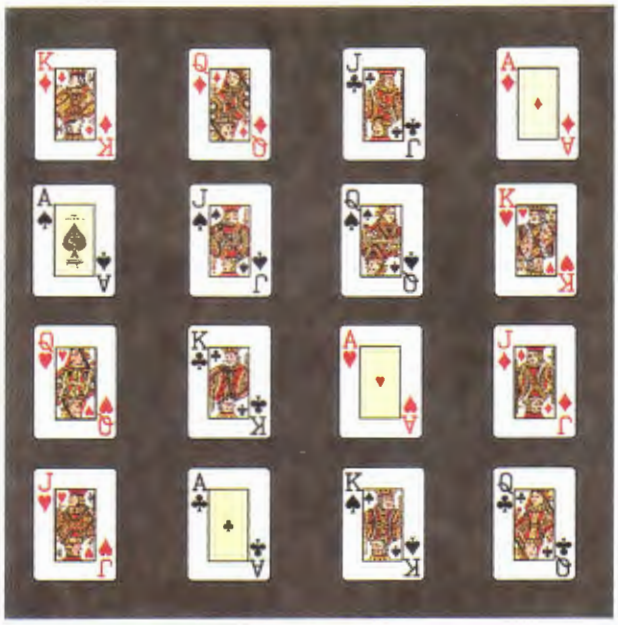
Existe más de una solución.

Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **16**
Pozo: **no**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **14 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **colocar las cartas de modo que en cada fila, columna y diagonal, haya una de cada índice y palo, y que el valor de las cuatro cartas sea 31 (figuras, 10; ases, 1) en cualquier dirección**
Disposición inicial: **los cuatro ases y las doce figuras de la baraja colocados descubiertos en un cuadrado de cuatro por cuatro cartas**

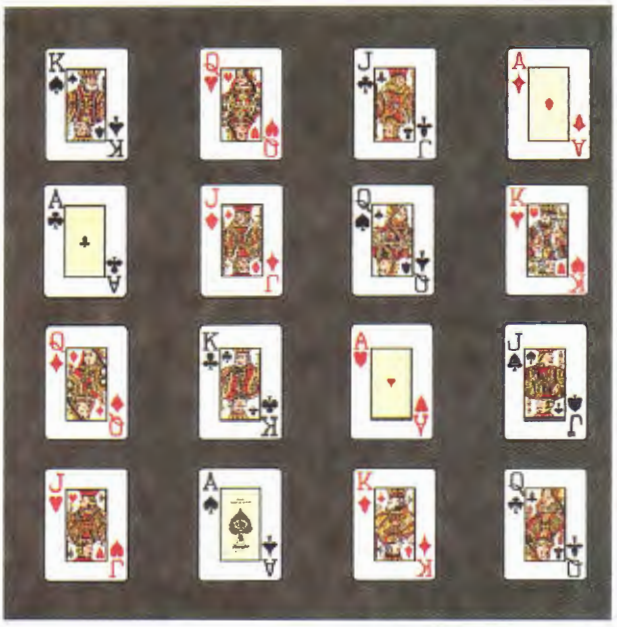
DESARROLLO DEL JUEGO

1 Para empezar a resolver el solitario habrá que colocar en cada fila un as y una figura de cada índice, sin que importe el palo en esta primera aproximación.

2 El segundo paso será intercambiar cartas, de modo que en cada columna aparezcan cuatro cartas de distinto índice (sin cambiar las cartas de fila).

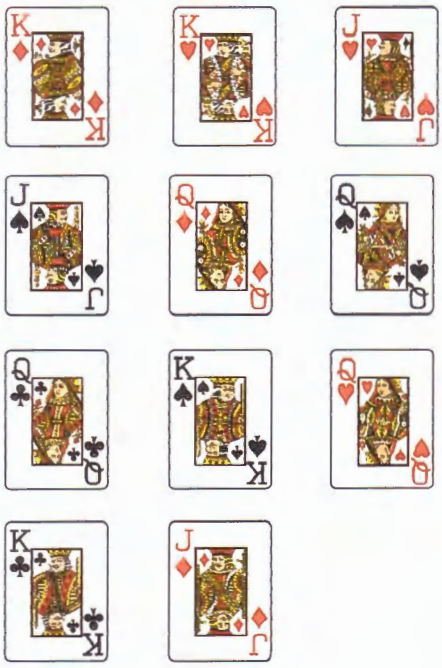


3 A continuación habrá que ajustar las dos diagonales para evitar que en ellas aparezcan cartas que tengan el mismo índice o el mismo palo. Las diagonales son el paso más complicado.



4 Finalmente habrá que intercambiar cartas del mismo índice para evitar que haya dos cartas del mismo palo en alguna fila o columna. Este resultado es una de las posible soluciones.

SOLITARIO DE LAS ONCE FIGURAS



En este solitario sólo se usan las figuras de la baraja, que deben ordenarse de un modo determinado deslizándolas, es decir, moviéndolas sin levantarlas, sobre el cuadro de juego.

Para jugar este solitario sólo se utilizan once figuras de la baraja: las tres de cada palo menos la jota de tréboles. Se barajan las once figuras y se extienden sobre la mesa en tres filas de tres cartas y una cuarta de dos.
El objetivo del solitario es colocar las tres figuras de cada palo en cada una de las filas, dejando en la cuarta fila las dos figuras de tréboles. Además, en cada fila, las figuras deberán quedar ordenadas rey-reina-jota, de modo que las figuras de cada columna sean las mismas.

En este solitario sólo está permitido deslizar las cartas en sentido vertical u horizontal sobre el cuadro de juego, es decir, nunca se pueden levantar de la mesa de juego. Únicamente se pueden mover las cartas dentro del rectángulo determinado por las once figuras. En todo caso, queda siempre una casilla o espacio libre, que puede ser ocupado por cualquiera de las cartas adyacentes.
Para resolver este solitario pueden realizarse tantos movimientos como sean necesarios.

Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **11**
Pozo: **no**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **muy variable**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **ordenar las once figuras con las que se juega el solitario**
Disposición inicial: **once figuras descubiertas colocadas en tres filas de tres cartas y una de dos**

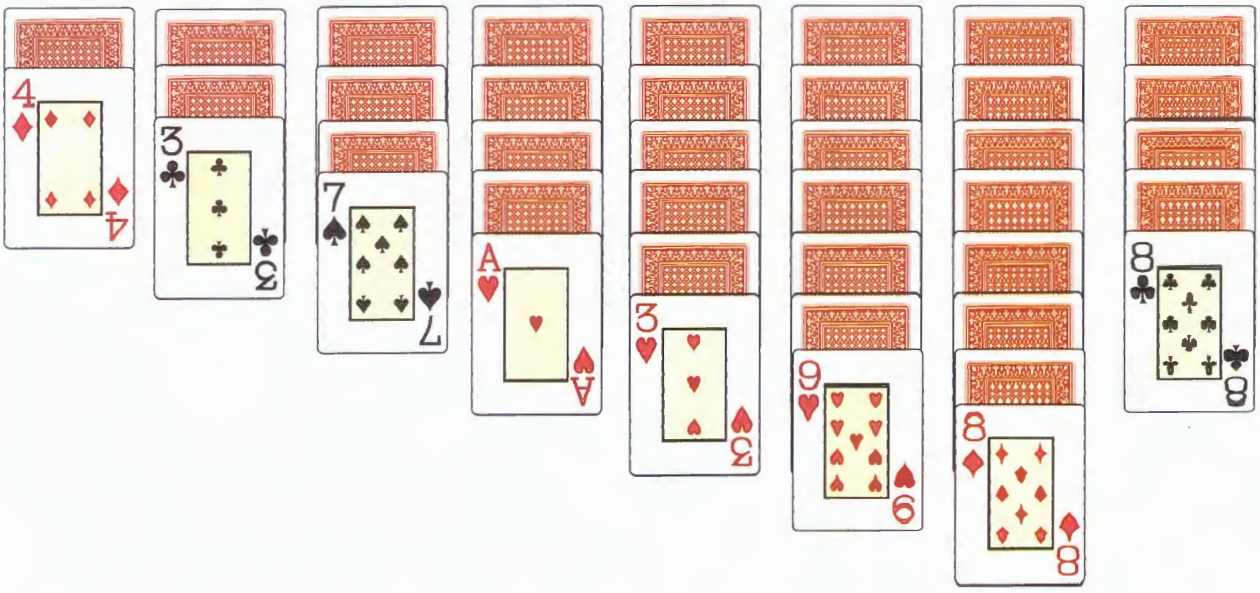
1 En este solitario se deslizan las cartas hacia el espacio libre, por lo que sólo pueden moverse lateralmente (a derecha e izquierda) o siguiendo las columnas (de arriba a abajo).

2 A diferencia de lo que es corriente en la mayoría de los solitarios, aquí no existe un camino u orden predeterminado que el jugador ha de seguir para ordenar las cartas.

3 En la resolución de este solitario se realizan muchos movimientos. A menudo es necesario mover las cartas de su lugar correcto para poder colocar adecuadamente otras.

4 El solitario ya casi está terminado. Se han colocado las figuras de picas y corazones y sólo faltan las de los otros dos palos. Sin embargo, aún restan muchos movimientos para concluir.

SOLITARIO DE LOS OCHO MONTONES EN ESCALERA



Este solitario se resuelve a partir de un cuadro inicial en el que se encuentran colocadas las cuarenta cartas con que se juega.

Antes de empezar a jugar este solitario se separan las figuras de la baraja dejando un mazo de 40 cartas. Una vez barajadas, se distribuyen sobre la mesa de juego en un cuadro compuesto por ocho columnas de diferente nùmero de cartas. La primera columna tiene dos cartas, tres la segunda, cuatro la tercera, cinco la cuarta, seis la quinta, siete la sexta, ocho la séptima y cinco la octava y última columna.
Todas las cartas se colocan boca abajo y se descubre la superior de cada columna.

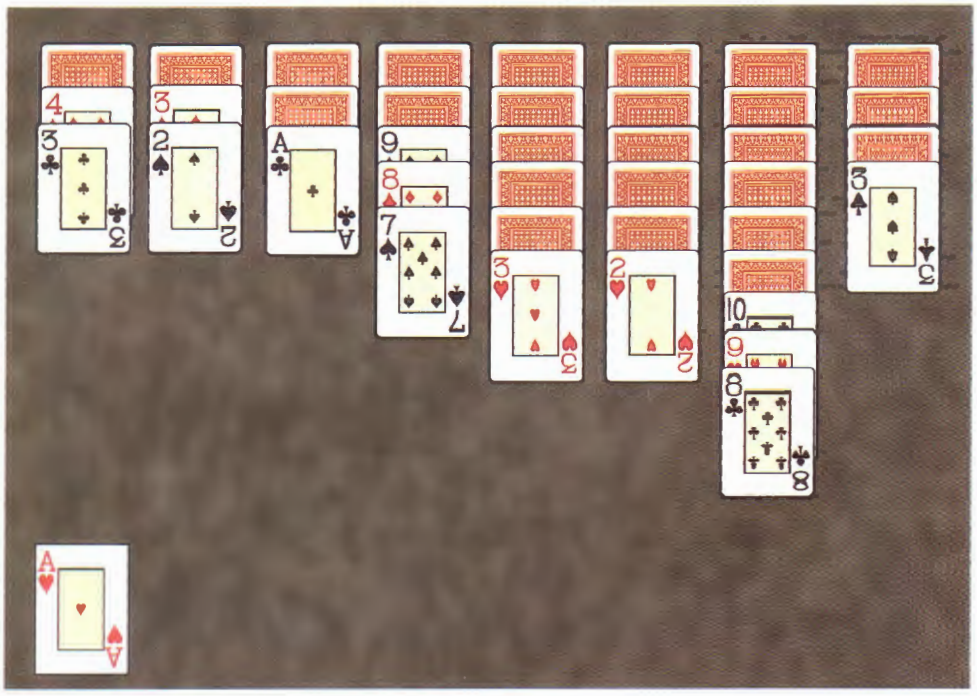
El objetivo del solitario es apilar las cartas por palos desde los respectivos ases hasta los dieces. Si entre las cartas descubiertas del cuadro hay algún as se colocará aparte para iniciar la pila de su palo.
Las otras cartas descubiertas puede combinarse entre sí en orden descendente y alternando el color de los palos.
Una serie de cartas descubiertas puede moverse a otra columna como si se tratara de una sola carta. Si al mover una carta o grupo de

Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **40**
Pozo: **nó**
Estrategia: **si**
Duración de la partida: **15 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **ordenar las cartas por palos en orden ascendente, del as al diez**
Disposición inicial: **un cuadro de ocho columnas con dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho y cinco cartas, respectivamente, de las que sólo está descubierta la superior**

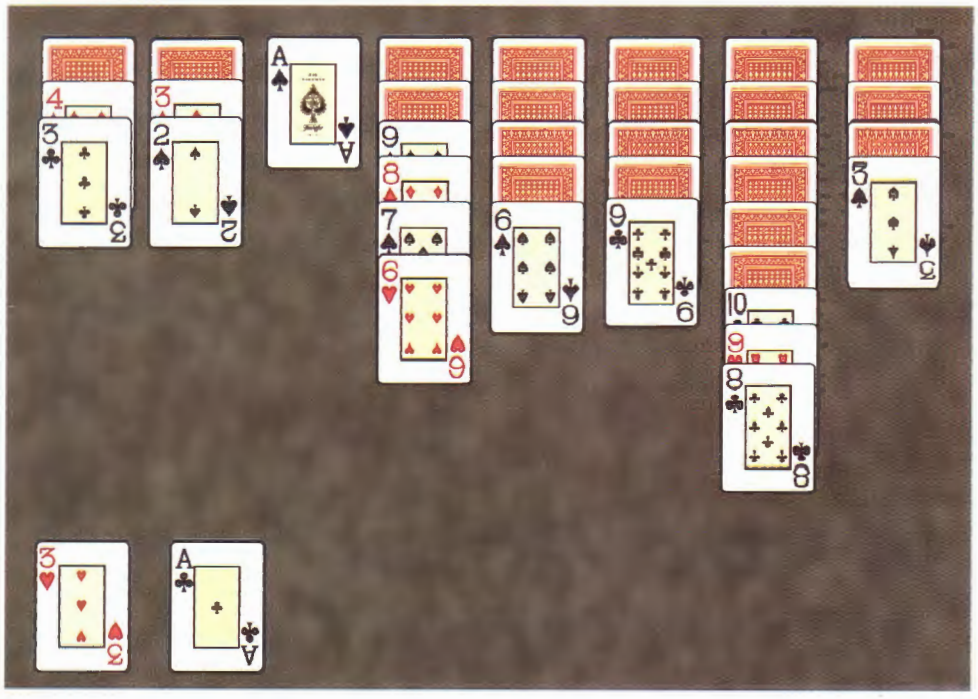
cartas a otra columna queda una tapada como carta superior, se descubre para ver su valor y jugarla si es posible.
Después de mover todas las cartas de una columna, en el hueco resultante puede colocarse una carta libre de otra columna o una serie de cartas consecutivas tomadas de otra columna.
En este solitario no hay pozo, ya que todas las cartas se encuentran sobre el cuadro de juego hasta que se retiran hacia la pila de su palo. El solitario se resuelve cuando se consigue apilar las cuarenta cartas del mazo inicial en las cuatro pilas de los palos desde los ases hasta los dieces.

PARTIDA COMENTADA

1 El solitario se inicia retirando del cuadro de juego el as de corazones que está descubierto y combinando entre sí las cartas descubiertas al final de las columnas. Las cartas cubiertas que quedan libres al mover otras cartas se ponen boca arriba para jugar con ellas.



2 El as de tréboles puede retirarse para colocar sobre él las restantes cartas de su palo en orden consecutivo hasta el diez. A medida que se apilan cartas sobre sus ases y se combinan las cartas descubiertas en las pilas, pueden irse descubriendo nuevas cartas.



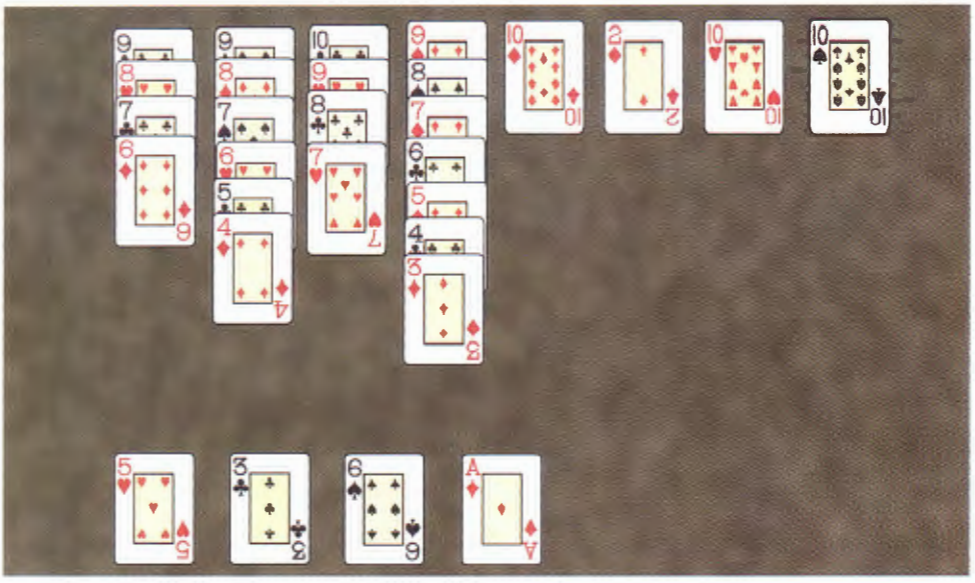
3 Como en este solitario no hay mazo, el cuadro de juego tiene la triple función de cuadro (lugar en el que se combinan las cartas en juego), mazo (de donde se toman las cartas para jugar) y pozo (donde se colocan las cartas que no pueden jugarse).

4 Es importante ir descubriendo las cartas boca abajo del cuadro de juego, ya que esto equivale a descubrirlas del mazo en otros solitarios. Para ello es imprescindible combinar las cartas descubiertas.

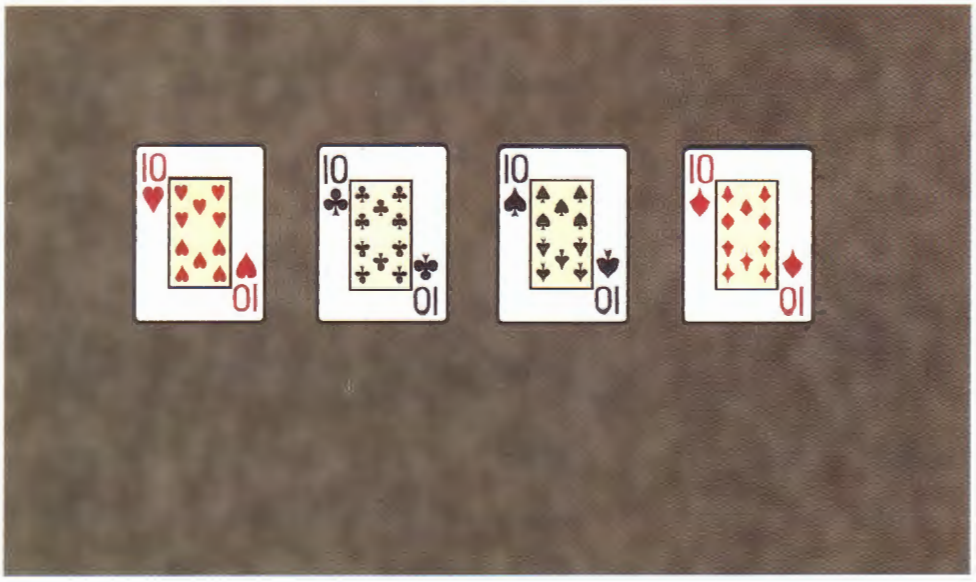
5 Antes de jugar una carta sobre su pila hay que analizar detenidamente si esa carta no será necesaria en el cuadro, ya que si se encontraba sobre una carta tapada (que quedará descubierta) no podrá volverse al cuadro.

6 Una de las cartas clave que queda por salir es el dos de diamantes, pero existen varios movimientos posibles: el ocho de picas sobre el nueve rojo, el cuatro de corazones en su pila y el cuatro de tréboles (con el tres rojo) sobre el cinco rojo.

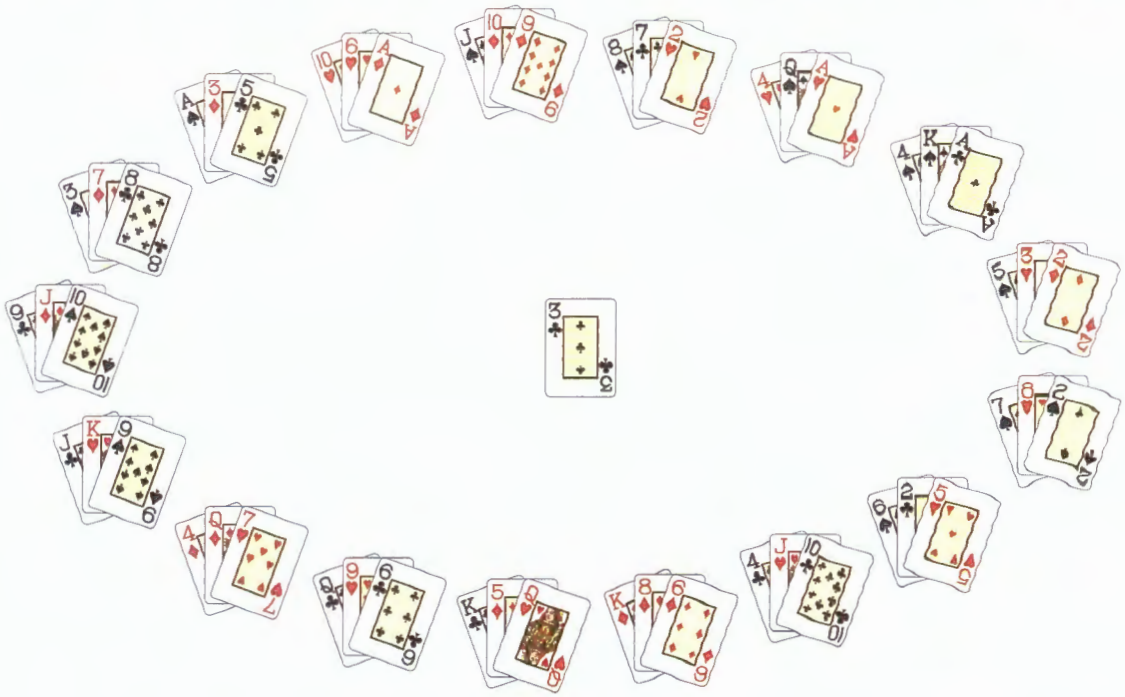
7 Ya se ha conseguido descubrir todas las cartas del cuadro, con lo que sólo queda irlas tras ladando sobre sus respectivas pilas.



8 Después de trasladar todas las cartas ordenadamente sobre sus pilas, sólo quedan visibles los cuatro dieces como últimas cartas de cada uno de los palos. El solitario se ha resuelto de forma satisfactoria.



SOLITARIO DEL AGUJERO NEGRO



En este solitario la carta central del cuadro «absorbe» el resto de cartas de la baraja colocadas en torno a ella, del mismo modo que un típico agujero negro interestelar captura toda la energía que hay a su alrededor.

Para iniciar el solitario hay que repartir la baraja en diecisiete tríos de cartas superpuestas, que se colocarán descubiertos y delimitando un círculo. Un modo sencillo de hacerlo es tomar del mazo las cartas de tres en tres y darles la vuelta superpuestas.

La última carta del mazo se coloca en el centro del círculo delimitado por los tríos de cartas.

El objetivo del solitario es superponer sobre esta carta central el resto de cartas del mazo. Las cartas se colocan sobre la superior del montón central sin tener en cuenta el palo, sólo el índice, que debe ser consecutivo, aunque puede seguirse tanto el el orden ascendente como el descendente. Así, es válida una secuencia como la siguiente: tres-cuatro-cinco-seis-cinco-cuatro-, ya que sobre cualquier carta puede colocarse tanto la de índice anterior como la siguiente. A lo largo de todo el solitario se considerará que el as y el rey son cartas con-

Baraja: **inglesa**

Nº de naipes: **52**

Poze: **no**

Estrategia: **sí**

Duración de la partida: **20 minutos**

Dificultad: ♣ ♣ ♣

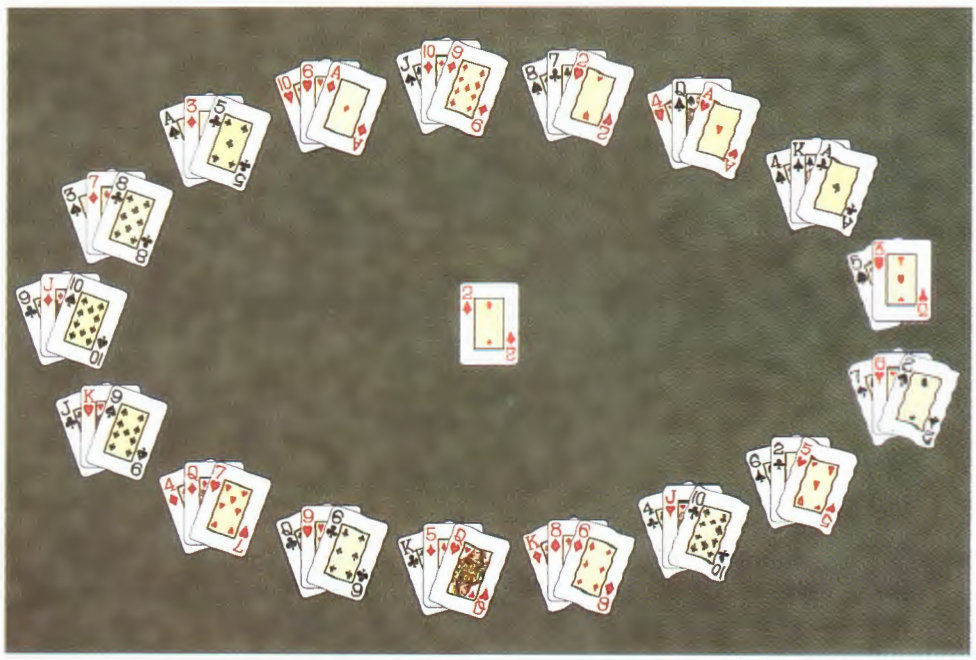
Objetivo: **apilar las cartas en un montón central**

Disposición inicial: **diecisiete grupos de tres cartas superpuestas colocadas en círculo alrededor de una carta solitaria en el centro**

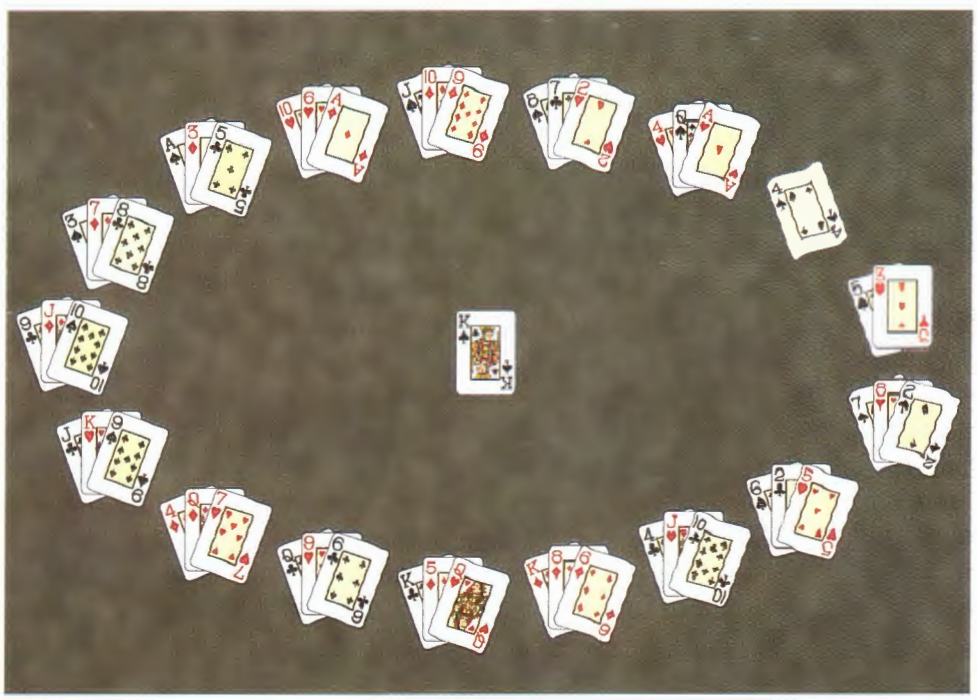
secutivas en los dos sentidos: dos-as-rey-reina.
Para poder mover una carta sobre el montón central, ésta ha de ser una carta libre, es decir, la carta superior de uno de los grupos de cartas.
Lo corriente es que los huecos que quedan libres por haberse movido las tres cartas que formaban el grupo de tres original no puedan ser ya utilizados. Sin embargo, puede establecerse como variante el usar un número limitado de estos huecos (tres o cinco, por ejemplo, según el nivel de juego).
El solitario se resuelve cuando se ha conseguido trasladar las cincuenta y una cartas del círculo exterior al «agujero negro» que se encuentra en el interior.

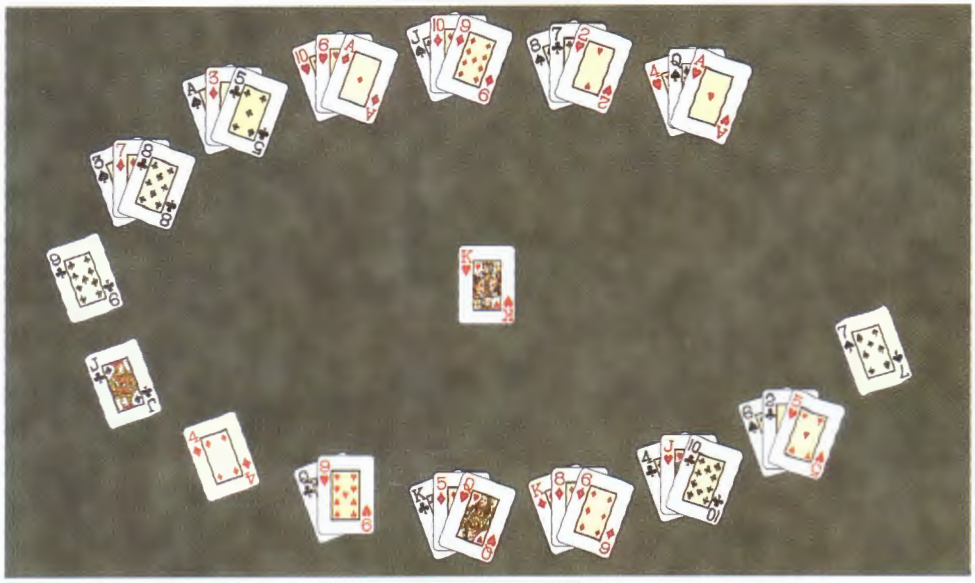
PARTIDA COMENTADA

1 En el primer movimiento de este solitario sólo puede escogerse entre colocar alguno de los tres doses que aparecen libres en el cuadro inicial de juego. Es mejor colocar el dos de diamantes, porque deja libre un tres.

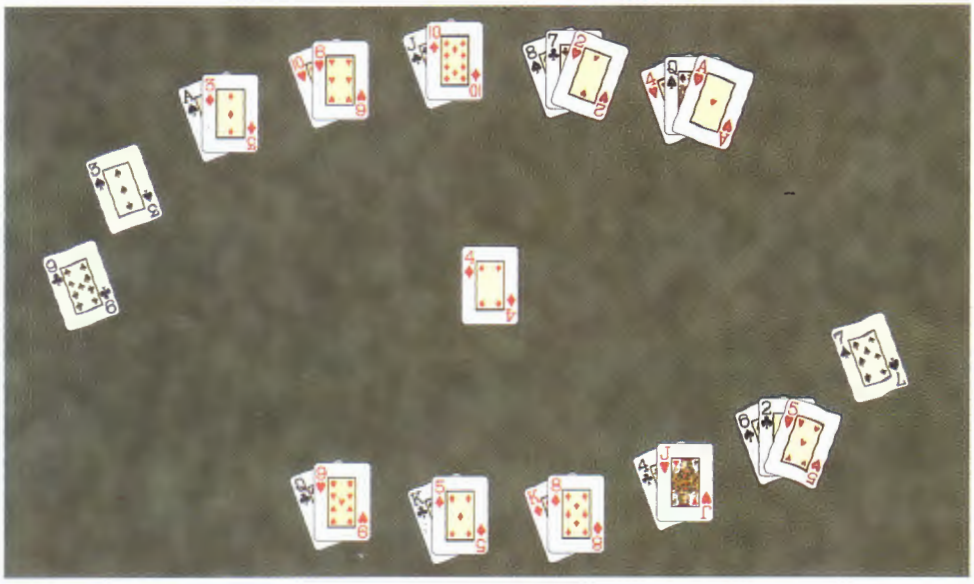


2 Para resolver este solitario, el camino ideal es tratar de colocar las cartas siguiendo un solo orden, que tanto puede ser ascendente como descendente, ya que si se cambia con mucha frecuencia de sentido, pueden quedar al final algunas cartas sin colocar.





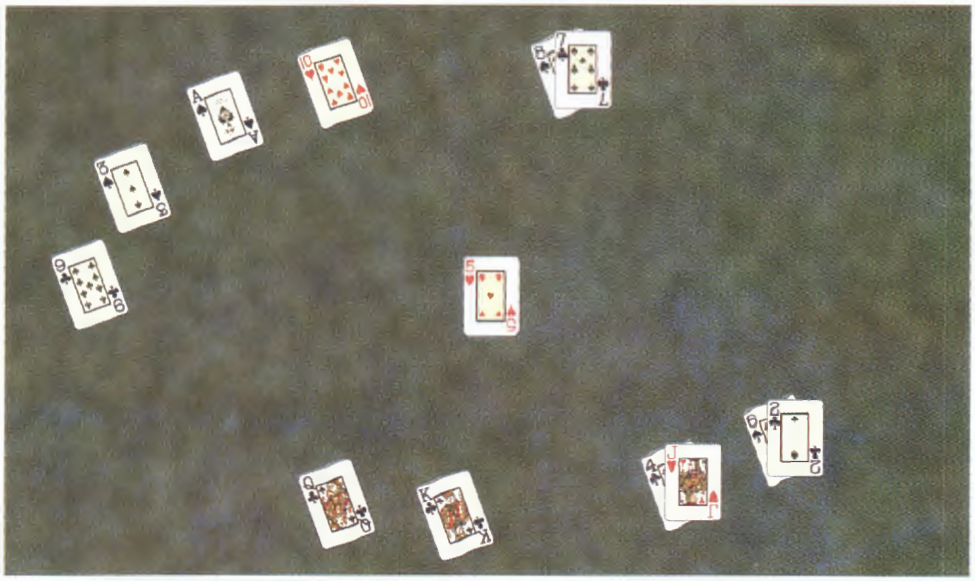
3 Sobre el anterior rey, se han colocado las trece cartas consecutivas desde el as de diamantes hasta el rey de corazones en orden correlativo ascendente. Al hacerlo han aparecido algunos huecos en el cuadro, que podrán usarse para desbloquear grupos de cartas.



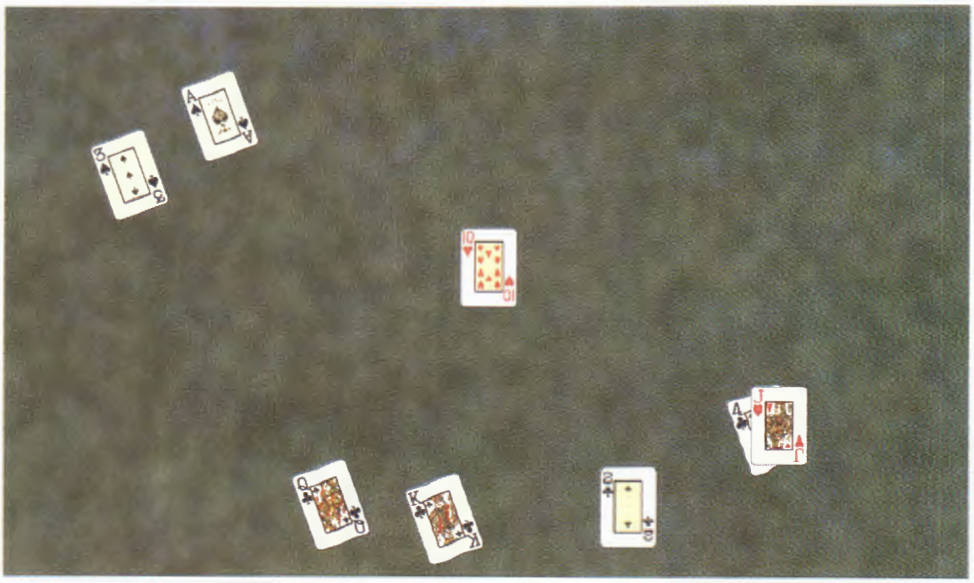
4 Sobre el rey de corazones se ha colocado la dama de corazones y desde esta carta se ha ido descendiendo, sin cambiar de dirección, hasta el cuatro de diamantes. De este modo se han colocado ya la mitad de las cartas en la pila central.

5 Desde el cuatro de diamantes de ha iniciado una serie ascendente a partir del cinco de diamantes hasta, por el momento, la reina de picas. Para mover esta carta a la pila central, se ha desplazado el as de corazones a uno de los huecos libres.

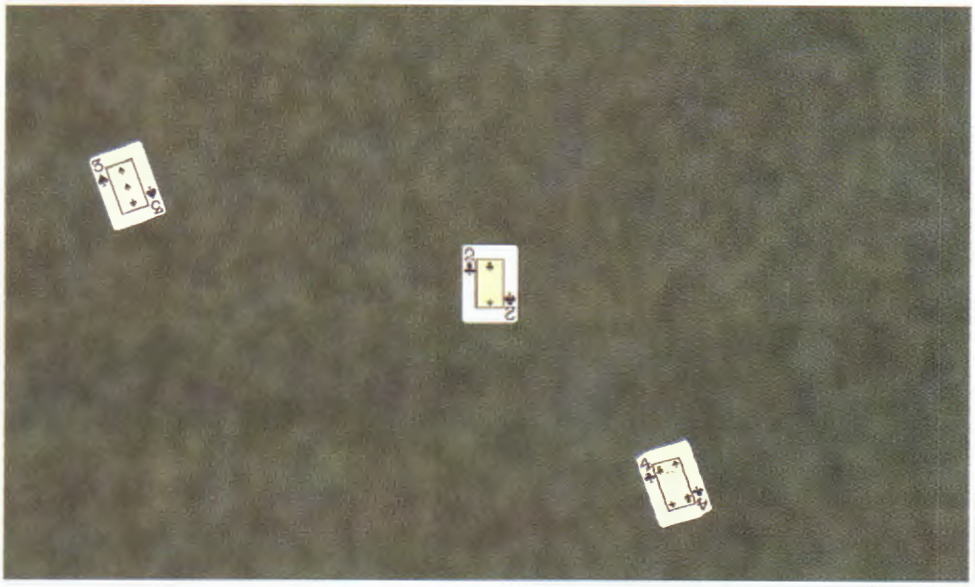
6 Al seguir en orden ascendente, se pasa del rey de diamantes al as de corazones. Después del cinco de corazones pueden seguirse dos caminos para terminar el solitario: desbloquear el seis de picas (ascendente) o el cuatro de tréboles (descendente).



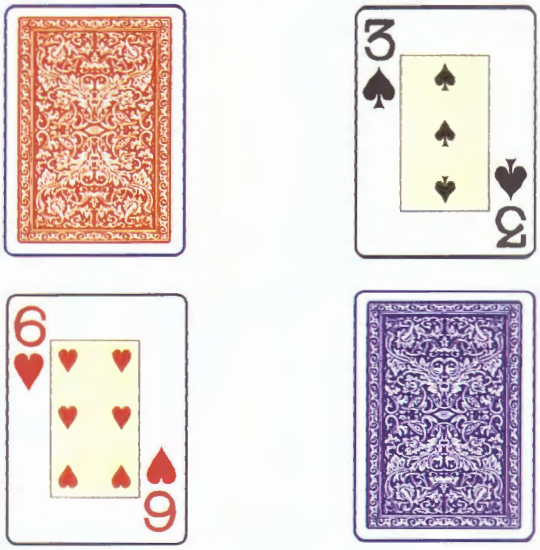
7 Tras desplazar el dos de tréboles a uno de los huecos del círculo exterior del cuadro, se ha colocado el seis y se ha seguido la serie en orden ascendente hasta el diez de corazones.



8 Ya sólo queda trasladar el tres de picas y el cuatro de tréboles sobre el «agujero negro», es decir, la pila central, para que el solitario quede concluido con éxito.



DUETO DE LA OBSTRUCCIÓN



En el juego de la obstrucción pueden participar varios jugadores, cada uno con su baraja. Cuando uno de ellos no sigue las reglas es castigado con una carta por los jugadores restantes.

El solitario de la obstrucción es un juego para dos o más jugadores. Cada uno de ellos dispone de una baraja, de la que toma ocho cartas para formar el *paquete de obstrucción* inicial; utiliza el resto de la baraja para conseguir ser el primero en colocar esas cartas del paquete de obstrucción en el cuadro de juego.

Una vez que todos los jugadores han mezclado sus cartas y formado sus correspondientes paquetes de obstrucción, empieza a jugar aquel jugador al que le ha correspondido hacerlo por sorteo. Éste debe jugar siempre que le sea posible la primera carta del paquete de obstrucción, que se encuentra descubierta en su parte superior. Si es un as, lo colocará en el centro del cuadro de juego para que de este modo quede disponible y pueda ser utilizado por todos los jugadores. De estos montones comunes habrá cuatro por baraja o, lo que es lo mismo, cuatro por jugador.

A continuación, el primer jugador descubre una carta de su mazo. Si se trata de un as o de una carta que puede jugar sobre una de las pilas de cartas comunes, la jugará; en caso contrario, la pondrá en uno de los cuatro montones, de los que puede disponer como pozos auxiliares para colocar las cartas que no pueden usarse.

Baraja: **inglesa (1 por jugador)**
N° de naipes: **104**
Pozo: **sí (4 por jugador)**
Estrategia: **no**
Duración de la partida: **35 minutos**
Dificultad:
♣ ♣
Objetivo: **ser el primero en colocar las cartas del paquete de obstrucción propio (las ocho iniciales más las que pueda recibir de castigo en el curso del juego) en las pilas de cartas del cuadro de juego**
Disposición inicial: **cada jugador tiene un montón de 8 cartas boca abajo, excepto la primera (paquete de obstrucción) y el resto de cartas del mazo también boca abajo**

Las cartas de las pilas comunes se colocan en orden correlativo ascendente, sin tener en cuenta el palo.

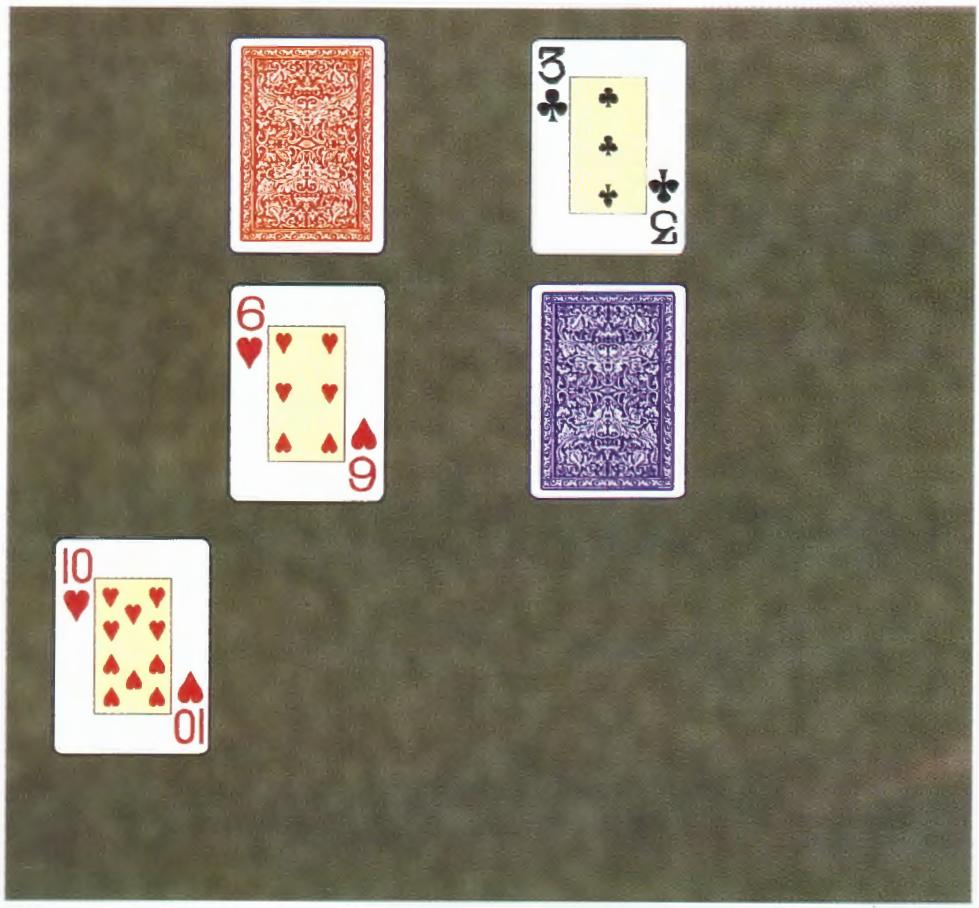
Mientras un jugador esté jugando con sus cartas, los otros jugadores de la partida deben observar atentamente que siga de forma adecuada las reglas y el orden establecidos.

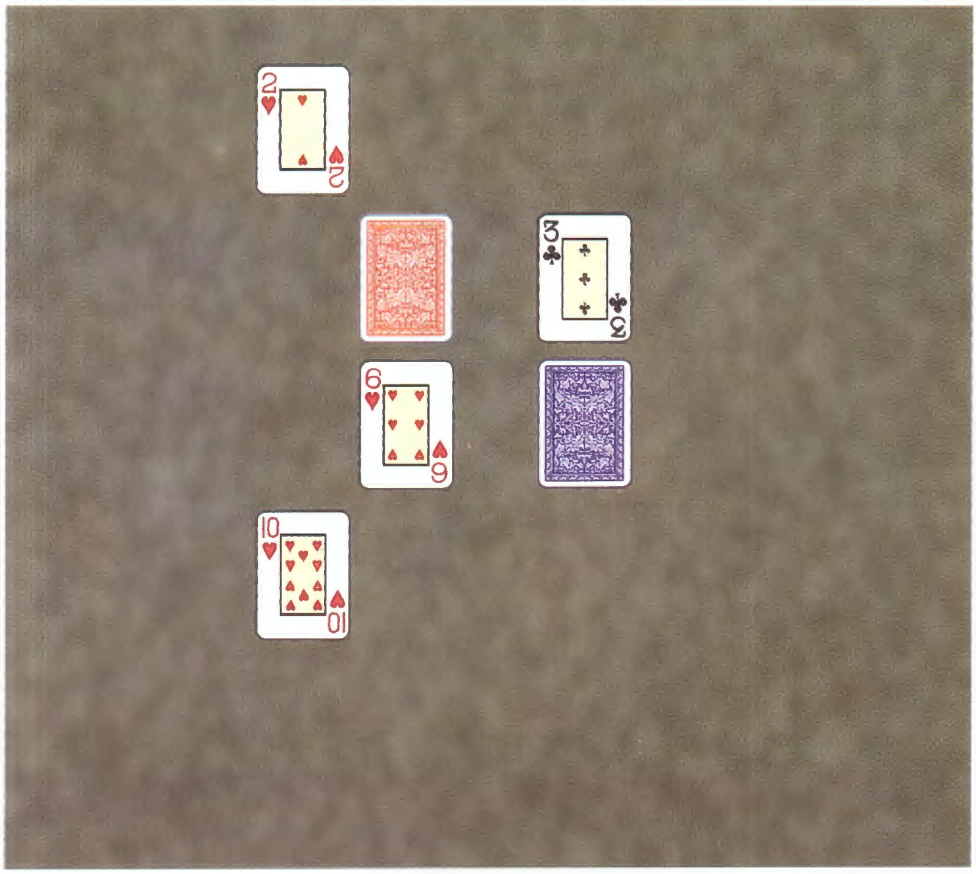
En cada turno, el jugador debe jugar sus cartas en el siguiente orden: primero, la carta del paquete de obstrucción (después de jugada la superior da la vuelta a la carta siguiente), que será siempre la carta preferente para jugar; posteriormente, las cartas superiores de los montones auxiliares de cartas descubiertas que no se han podido utilizar en el turno anterior; y, finalmente, la carta superior del mazo, si es posible hacerlo. En el caso de que un jugador no juegue sus cartas siguiendo el orden indicado, es decir, que deje de jugar una carta que puede jugar y pase a jugar alguna de las del bloque siguiente, los otros jugadores exclamarán «obstruyo» y le traspasarán, sin descubrirla, una de las cartas de su mazo, que el jugador infractor colocará, sin mirarla, en la parte inferior de su paquete de obstrucción. El juego prosigue del mismo modo hasta que uno de los jugadores consigue finalmente colocar todas sus cartas del paquete de obstrucción sobre las pilas comunes, en las que –como ya se ha indicado– se colocan las cartas en orden correlativo ascendente, sin importar el palo. Este jugador se convierte en el ganador del juego, que se da por acabado para todos los participantes.

Cuando todo un mazo ha quedado absorbido en los montones, éstos se recogen, se barajan y se forma un nuevo mazo para seguir jugando, hasta que uno de los jugadores libera en las pilas todas las cartas de su paquete de obstrucción.

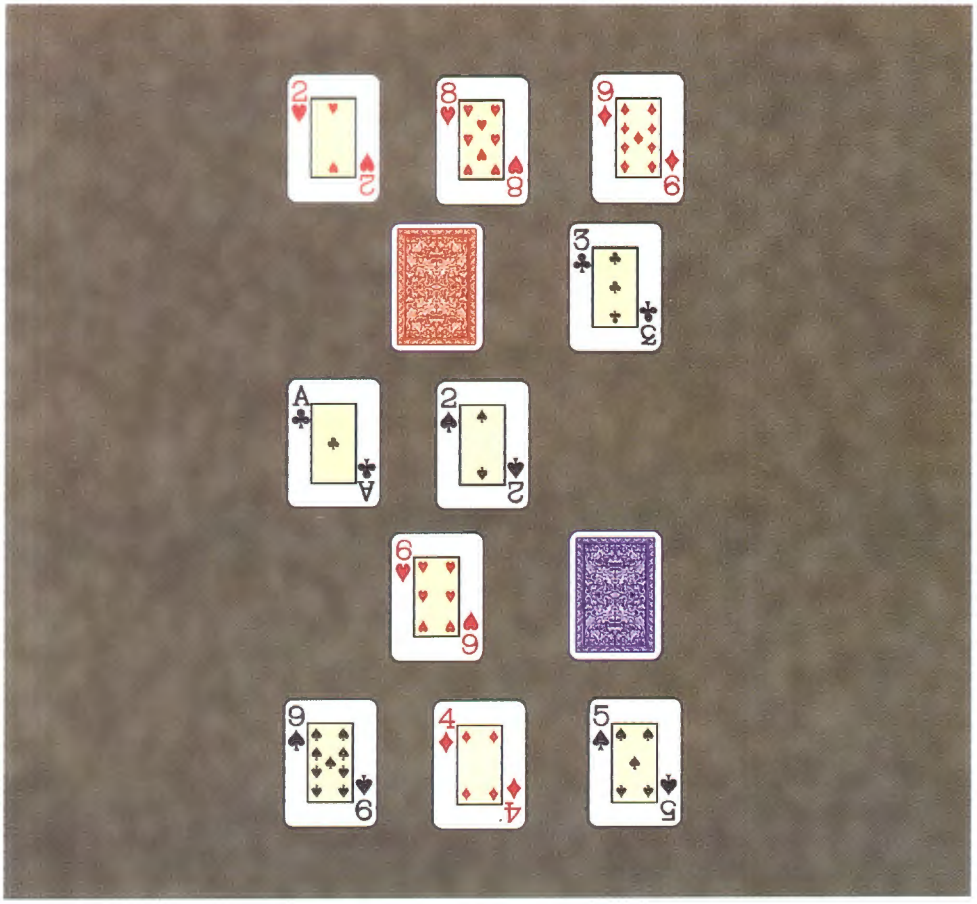
PARTIDA COMENTADA

1 El jugador A inicia el juego. Como no puede jugar la carta superior de su paquete de obstrucción (el seis de corazones), toma la carta superior del mazo y la descubre: el diez de corazones. Dado que tampoco puede usarla, la coloca en uno de los cuatro montones auxiliares o pozos de los que puede disponer en el curso del juego.



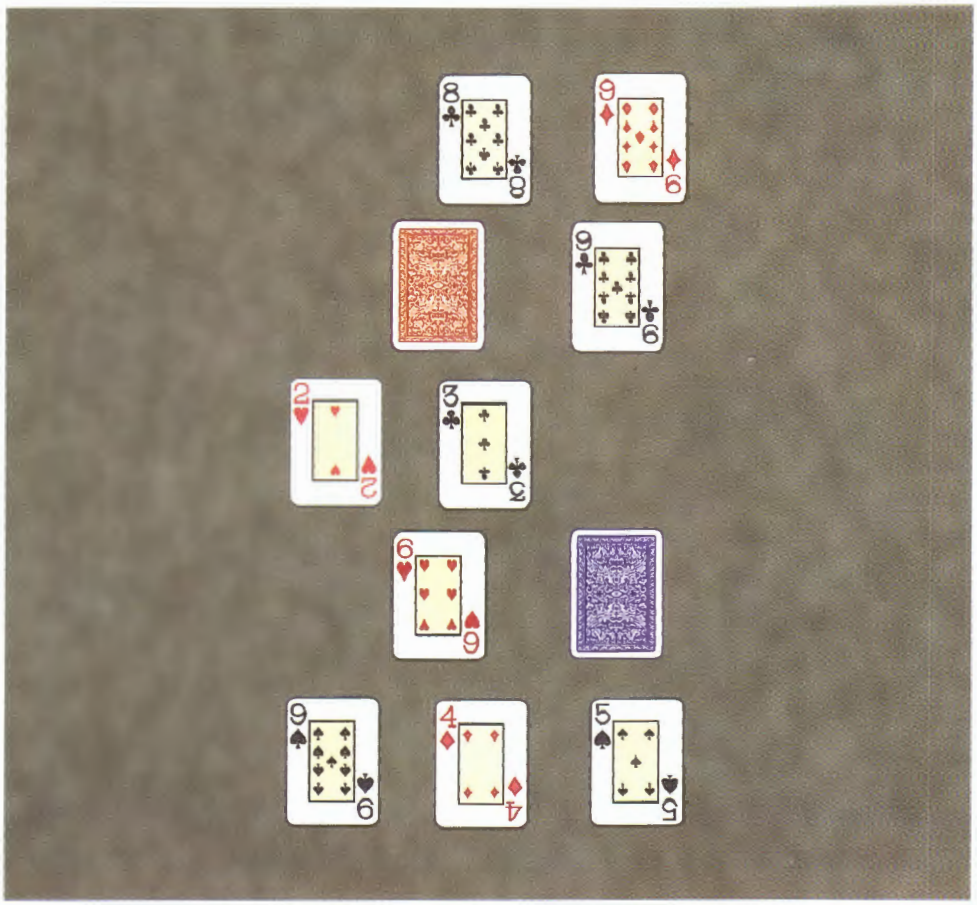


2 El jugador B tampoco puede usar la carta superior de su paquete de obstrucción, que es un tres de tréboles. Por ello también descubre la carta superior del mazo, el dos de corazones, y la deja en el primero de sus pozos. Ahora sólo le falta un as sobre el que colocarlo y jugar así su primera carta del paquete de obstrucción.

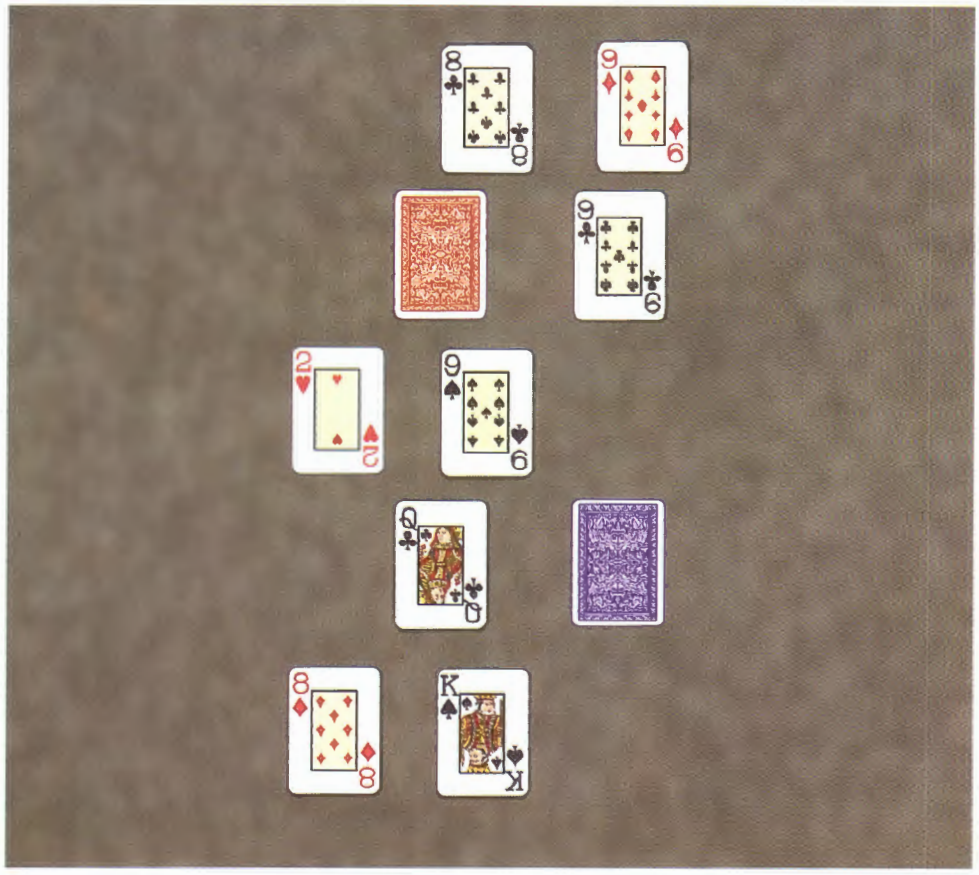


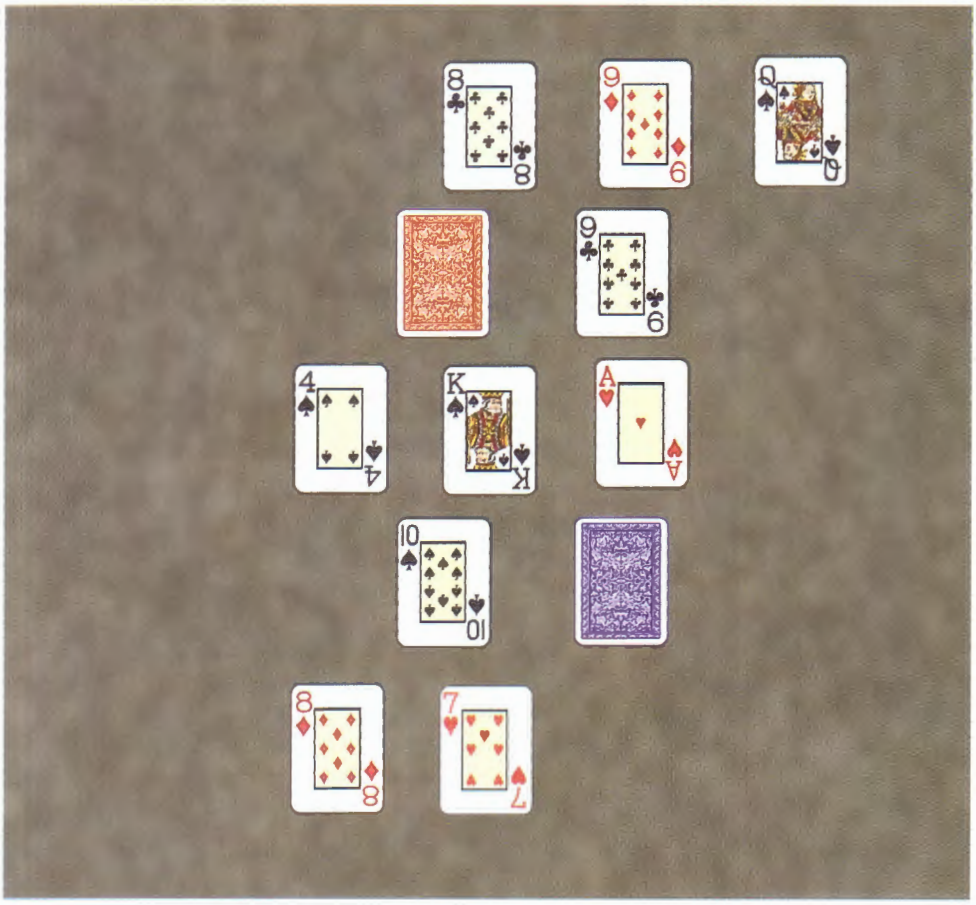
3 En los turnos siguientes, los jugadores no han podido colocar cartas sobre el cuadro de juego, por no tener ases, y sólo les ha sido posible jugar sobre los montones. Pero el jugador A, finalmente, descubre dos ases de su mazo. Al dejar las cartas en los montones no hay que tapar las que pueden ser necesarias para colocar la carta superior del paquete de obstrucción.

4 Sobre las cartas del cuadro de juego que ha dejado el jugador A, el jugador B coloca primero el tres de tréboles (la carta superior del paquete de obstrucción) sobre el dos y luego el dos de corazones sobre el as. Si las hubiera jugado en orden inverso, aunque el resultado hubiera sido el mismo, habría sido merecedor de una carta de castigo en su paquete de obstrucción, por no jugar en el orden prescrito.

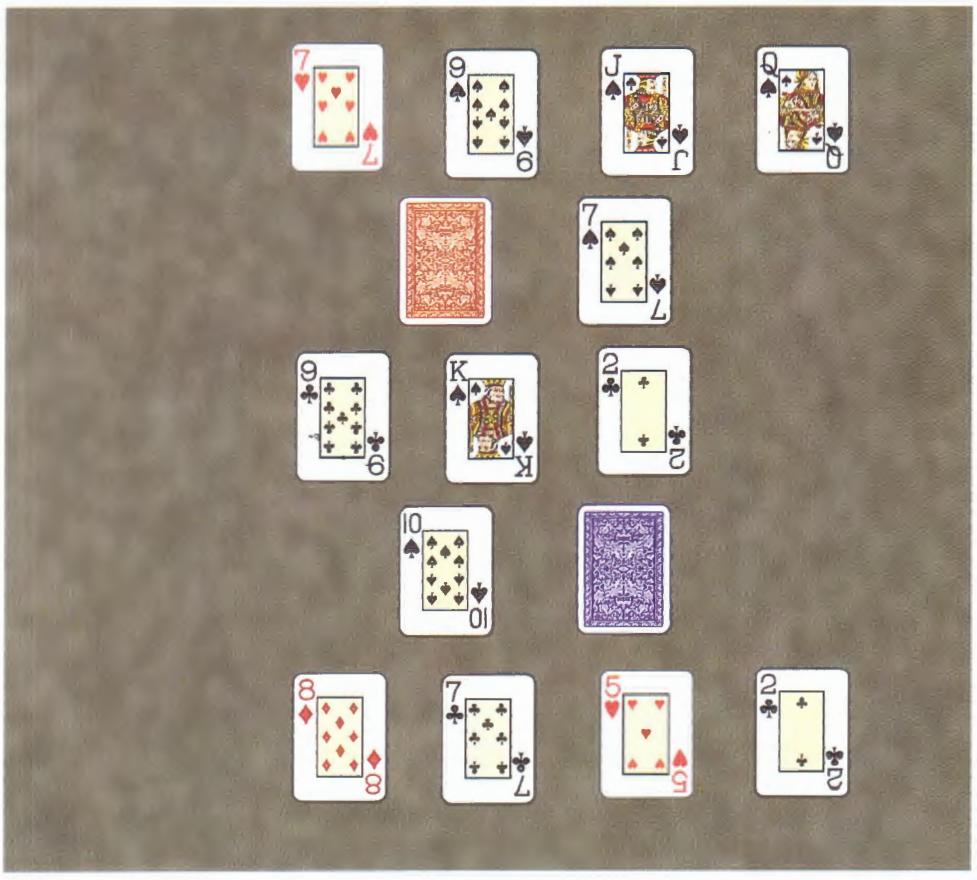


5 El tres del jugador B permite al jugador A jugar también su primera carta del paquete de obstrucción sobre el cuadro de juego. Además, ha conseguido colocar hasta el nueve, con lo que logra impedir que el jugador B pueda colocar el que tiene sobre su respectivo paquete de obstrucción.



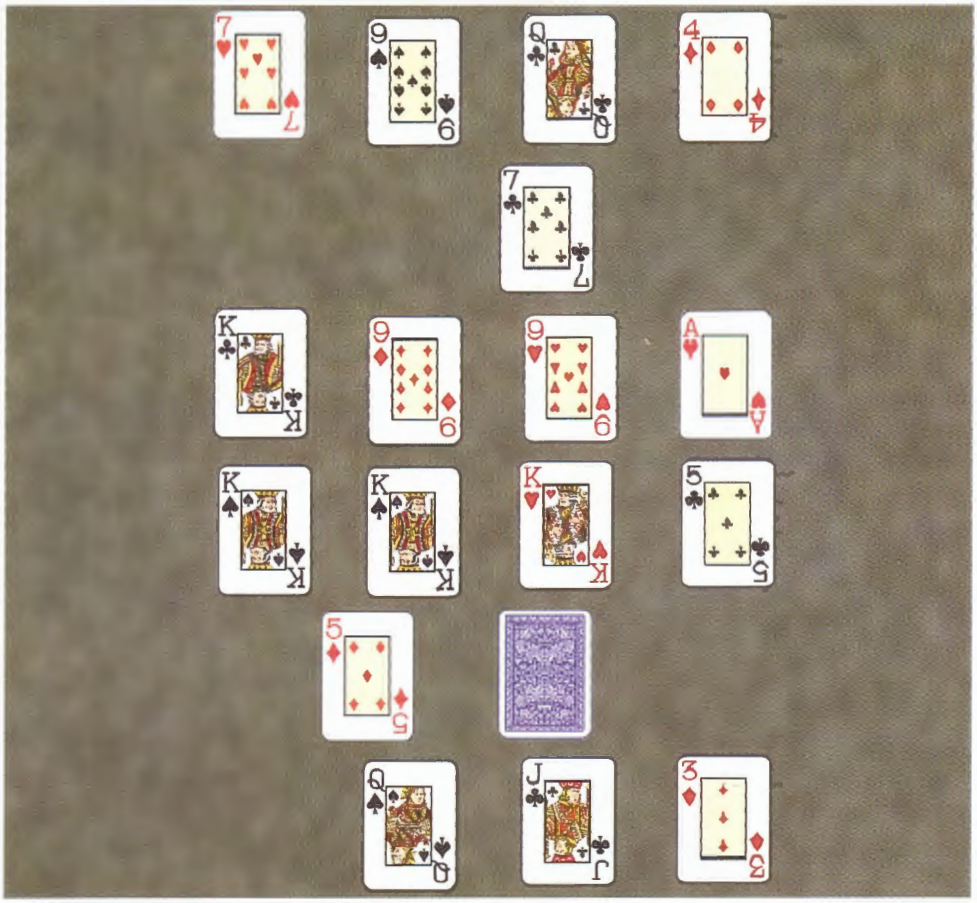


6 En cada turno de juego, un jugador, siempre que le sea posible hacerlo, debe jugar sus cartas en el siguiente orden: primero la del paquete de obstrucción (la descubierta y las que descubre después de jugar la primera); segundo, las de los montones auxiliares o pozos; tercero, y finalmente, las del mazo.

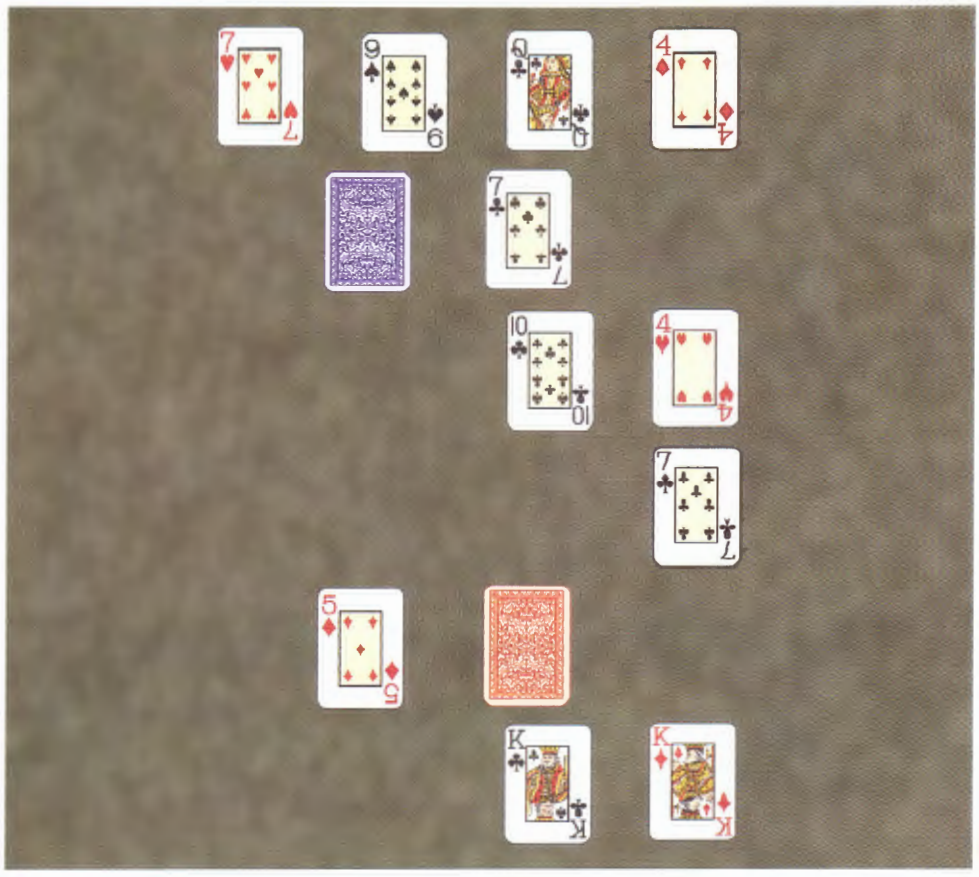


7 Corresponde ahora el turno de juego al jugador A, que debe colocar el diez que tiene sobre su paquete de obstrucción sobre el nueve de una de las pilas de juego comunes. Si no lo hiciera, el jugador B le castigaría con una de las cartas de su propio mazo que colocaría en la parte inferior del paquete de obstrucción del jugador A.

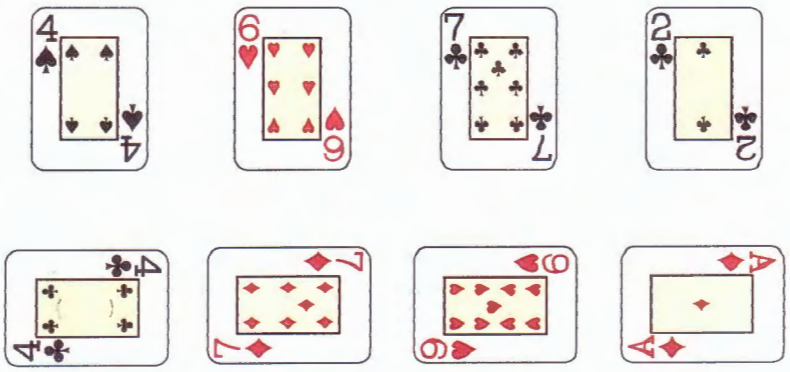
8 El jugador B ha usado todas las cartas de su mazo. Cuando le corresponda jugar, deberá tomar las pilas centrales comunes que ya están completas, es decir, las que tienen todas las cartas hasta el rey, y barajarlas para formar un nuevo mazo, con el que seguir jugando hasta conseguir colocar todas las cartas del paquete de obstrucción.



9 El jugador A está a punto de terminar, ya que le basta colocar la última carta de su paquete de obstrucción, el cinco de diamantes, sobre el cuatro de corazones de una de las pilas del cuadro de juego. Recuérdese que el juego no consiste en colocar todas las cartas propias, sino sólo las del paquete de obstrucción.



SOLITARIO DE LAS CARTAS CRUZADAS



En este solitario deben formarse cuatro pilas de diez cartas consecutivas cada una. Pero, como la carta inicial de las pilas es arbitraria, se coloca cruzada para saber cuándo se completa la pila.

Antes de empezar a jugar este solitario, se separan las figuras de la baraja dejando un mazo de 40 cartas. Después de barajado este mazo, se colocan cuatro montones de cinco cartas boca abajo cada uno, de las que se descubre la superior de cada montón. Además se descubren cuatro cartas, que se colocan en una posición inferior y en sentido transversal. El objetivo del solitario es apilar las 40 cartas del mazo inicial en grupos de 10 sobre cada una de las cartas cruzadas y por orden correlativo ascendente. Para este fin, en estas pilas se considerará que el as es la carta siguiente al diez. Por otra parte, en las pilas de cartas deberán irse variando los palos, es decir, dos cartas consecutivas no podrán ser del mismo palo.

En este solitario se dejan las cartas base cruzadas para conocer en todo momento cuál es la carta inicial de la pila y, por tanto, con qué carta debe terminarse. Esta carta será la anterior de la inicial cruzada.

Para resolver este solitario, se trasladarán, cuando se pueda, las cartas de los montones superiores a las pilas inferiores, teniendo en cuenta las condiciones indicadas: que las cartas que se colocan sean consecutivas ascendentes y de distinto palo. Después de trasladar una carta, se descubre la siguiente del montón.

Las cartas de los montones superiores no pueden combinarse entre sí, ni las cartas de las pilas pueden volver a los montones.

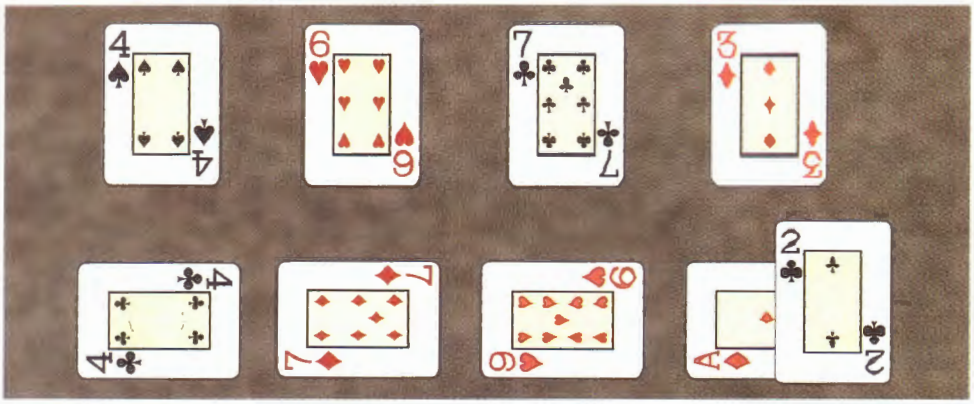
Cuando no pueden jugarse más cartas de los montones sobre las pilas, se empezará a descubrir cartas del mazo, que se colocarán sobre las pilas en las condiciones indicadas o sobre las cartas de los montones superiores, si son correlativas descendentes y también de distinto palo. Las cartas del mazo que no puedan jugarse sobre el cuadro (ni en las pilas ni en los montones) se pondrán en un pozo, del que siempre podrá disponerse de la carta superior.

Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **40**
Pozo: **sí**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **15 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **ordenar las cartas por palos en orden ascendente a partir de una carta cualquiera**
Disposición inicial: **cuatro montones de cinco cartas, de las que sólo está descubierta la superior, y cuatro cartas descubiertas colocadas en sentido transversal, que son las bases de las pilas**

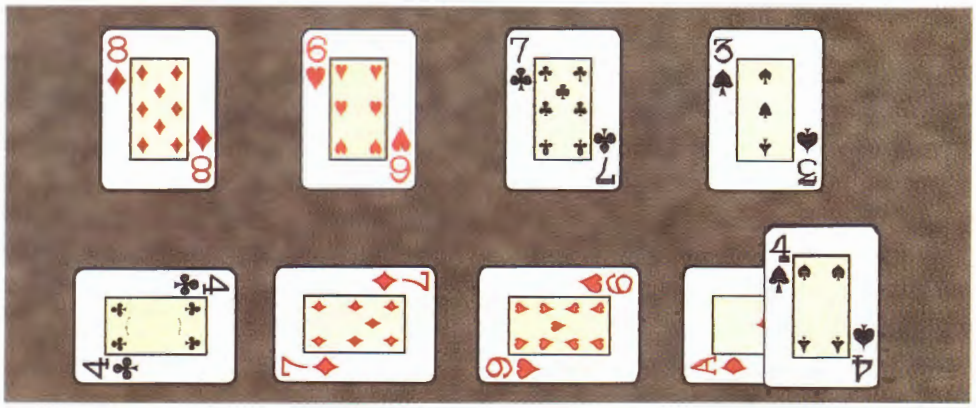
Cuando se utilizan las cinco cartas iniciales de un montón superior, aparece un hueco que puede aprovecharse para colocar la carta superior de otro montón; este es el único caso en que una carta de un montón superior puede colocarse en otro lugar del cuadro de juego que no sea una pila de las cartas cruzadas. Cuando no queden cartas en los montones superiores, los huecos podrán ser ocupados por cartas tomadas del mazo o, si no es posible, del pozo. Sale el solitario cuando se consigue formar cuatro pilas de 10 cartas en orden correlativo ascendente sobre las cartas cruzadas iniciales.

PARTIDA COMENTADA

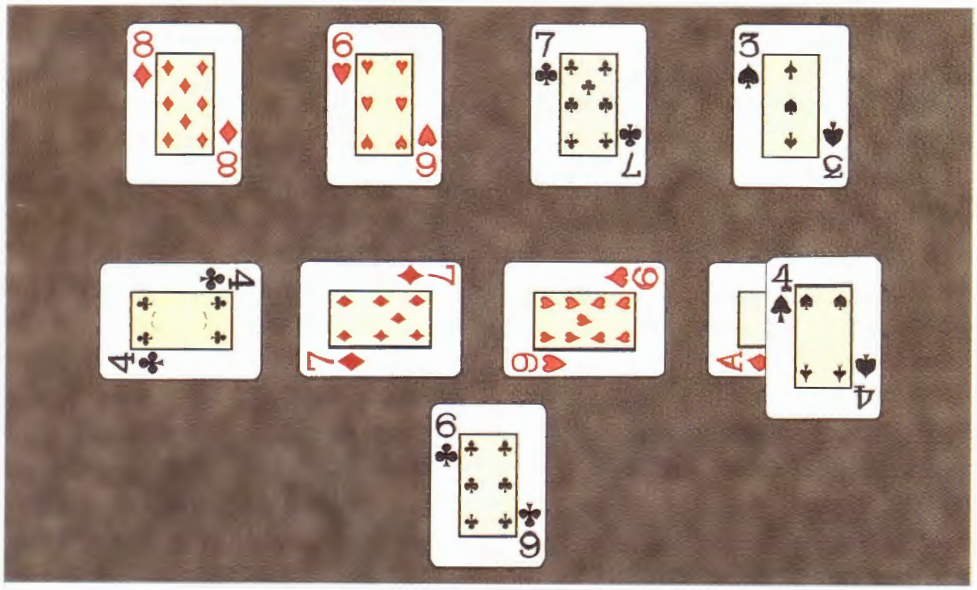
1 De las cartas que hay en los montones superiores sólo puede colocarse el dos de tréboles sobre el as de diamantes; tras ello, se descubre la siguiente carta del montón.

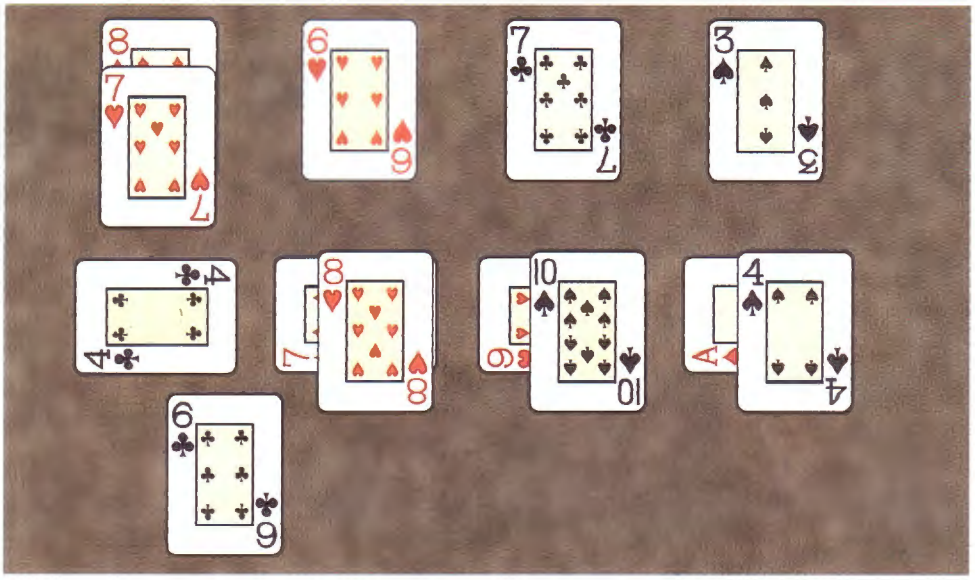


2 Después de jugar el tres de diamantes (y descubrir la carta siguiente) sobre el dos, es posible colocar el cuatro de picas del primer montón sobre el tres.

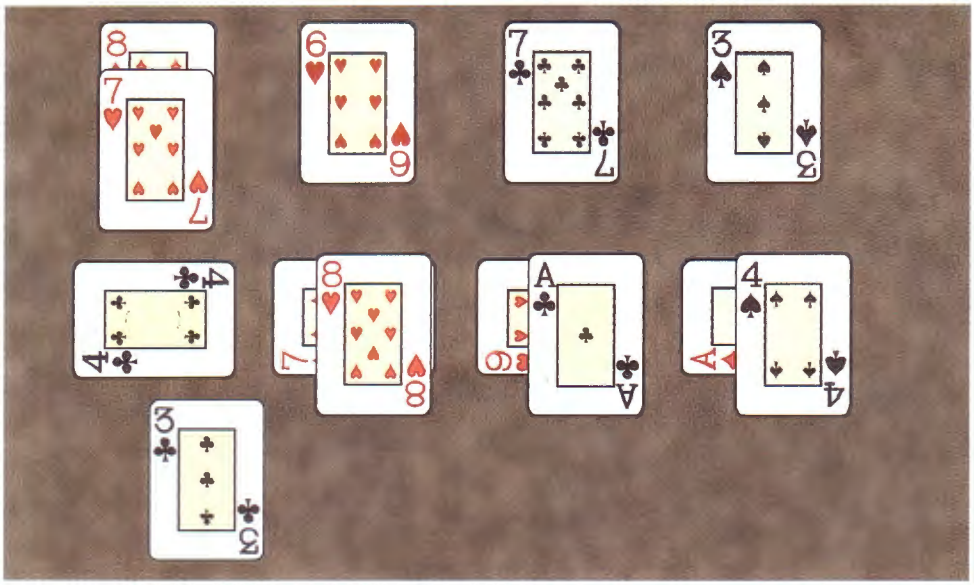


3 El ocho de diamantes no puede jugarse sobre el siete de diamantes, pues ambas son cartas del mismo palo. Se descubre la primera carta del mazo, que se coloca en el pozo por no poderse jugar sobre ninguna de las cartas del cuadro.

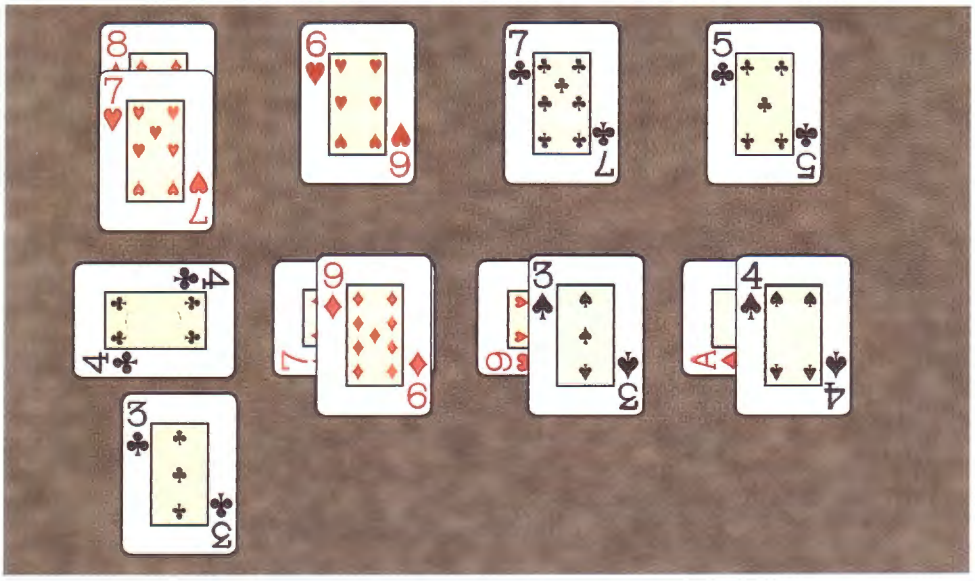




4 Las cartas descubiertas del mazo pueden colocarse sobre las descubiertas de los montones de la parte superior en orden correlativo descendente cuando son de distinto palo, pero no pueden combinarse entre sí las cartas de esos montones.

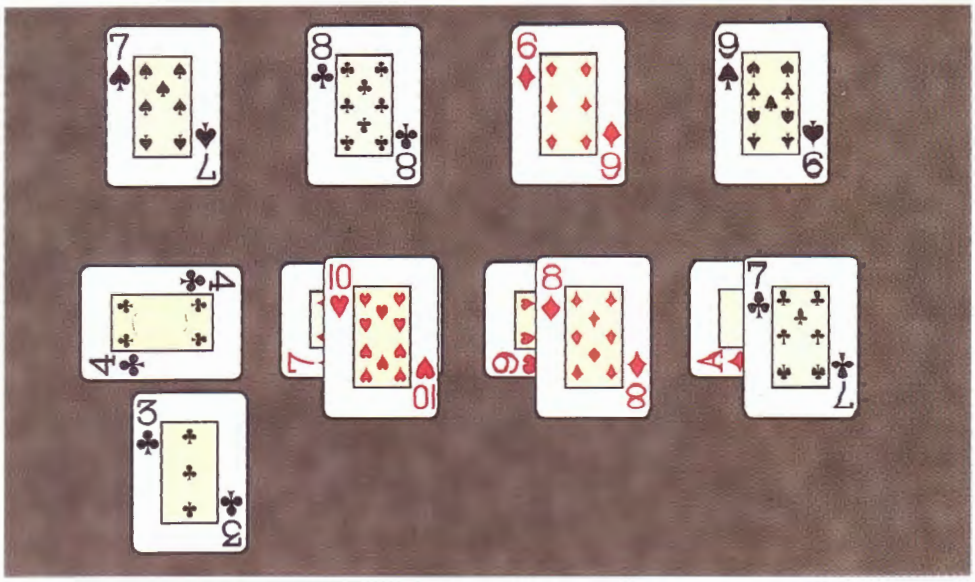


5 En este solitario se considera que el as es la carta siguiente al diez, por lo que las cartas se colocan en orden ascendente hasta el diez, al que sigue el as. Se continúa con las siguientes cartas correlativas en orden ascendente.

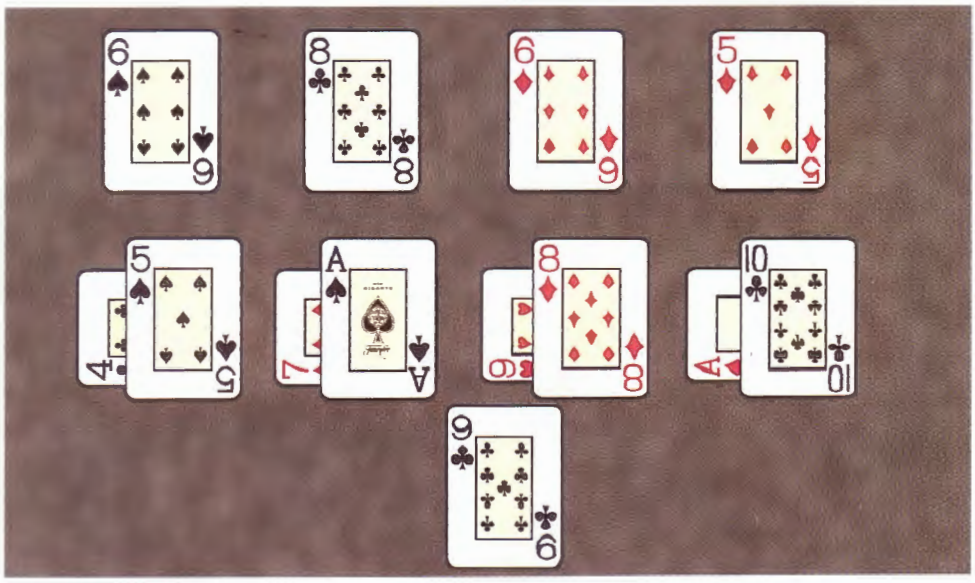


6 Después de jugar alguna de las cartas descubiertas de los montones de la parte superior sobre las pilas de las cartas cruzadas de la parte inferior, se decubre la carta siguiente, que se jugará a continuación.

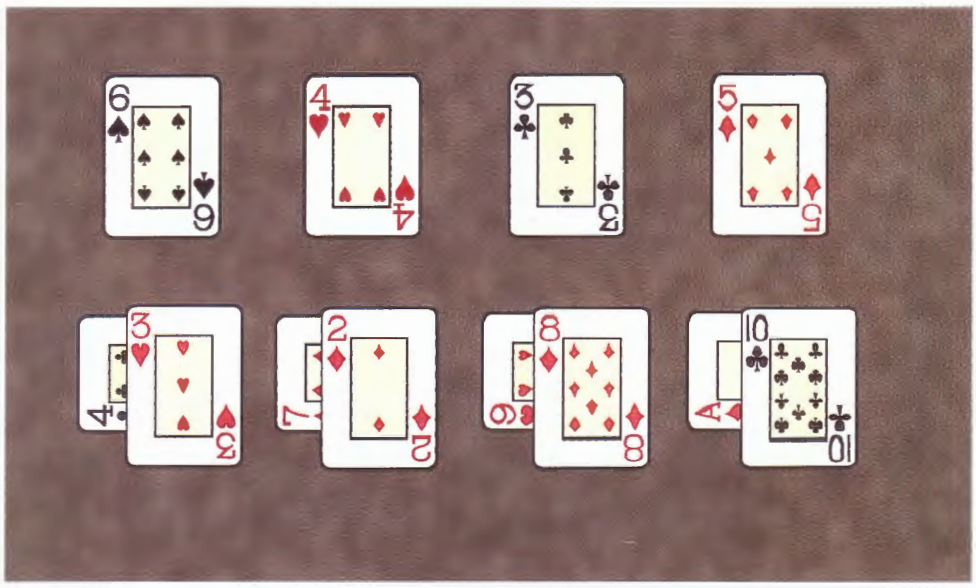
7 La tercera pila de la parte inferior ya está completa. Como la carta inicial es un nueve, la final, después de apilar nueve cartas, es un ocho (la carta anterior al nueve). Si se colocara otra carta en la pila se repetiría el nueve.



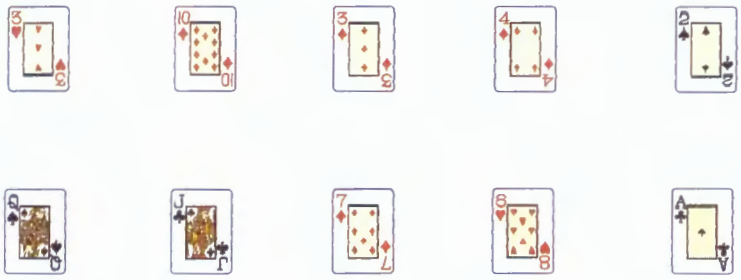
8 Con el cinco de picas sobre el cuatro de tréboles se inicia la pila de la izquierda, que era la única que faltaba por comenzar. Sobre este cinco se podrá colocar el seis de diamantes de los montones de la parte superior y descubrir la siguiente carta.



9 Tres de la cuatro filas están completas. Para terminar el solitario basta colocar las cuatro cartas descubiertas de los montones de la parte superior en la segunda pila por la izquierda, la única que queda por completar.



DUETO SPEED



Speed, que en inglés significa «velocidad», es también el calificativo de un juego que hace honor a su nombre, ya que en él la velocidad para actuar de los jugadores resulta fundamental.

El speed es un juego para dos jugadores que tratan de desembarazarse de sus cartas con la mayor celeridad posible. Cada uno de ellos ha de colocar las cartas de sus cinco montones sobre una de las dos pilas comunes centrales, de modo que la carta que se coloca sea correlativa, anterior o posterior, con la superior del montón. En este juego el orden de las cartas es el corriente de la baraja inglesa: as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, jota, reina, rey y as. Como puede observarse, se ha colocado el as al inicio y al final de la serie porque en este juego se considera que el as es tanto correlativo con el dos como con el rey, de modo que nunca quede interrumpida la serie de cartas.

Cuando dos jugadores tratan de colocar una de sus cartas sobre una misma pila, bien porque quieren poner una carta del mismo índice, bien porque uno quiere colocar la anterior y otro la siguiente, sólo es válida la carta colocada en primer lugar por los jugadores. Es decir, sólo es válida la carta del jugador que ha sido más rápido.

Se recomienda que para jugar a este juego se utilice una baraja vieja, que no se emplee normalmente para jugar, ya que durante el desarrollo del speed se producen abundantes choques de cartas que hacen que éstas se doblen y queden marcadas. También puede utilizarse una baraja vieja hecha con naipes de diversas barajas, ya que, a la velocidad que se juega, no hay tiempo de fijarse en los dorsos para preparar alguna estrategia.

Para iniciar el juego se toman las 52 cartas de una baraja inglesa completa y se dividen en dos grupos, aproximadamente iguales. Cada jugador toma una de estas dos partes, con las que construyen sus respectivos montones iniciales. Para ello descubren una carta y colocan a su lado otras cuatro cartas boca abajo en cuatro montones separados unos de otros y formando una fila delante del jugador. Sobre el montón más cercano a la carta descubierta se coloca otra carta descubierta y a continuación tres cartas boca abajo sobre los otros tres montones. Luego, otra carta descubierta en el montón central y dos cartas boca abajo en los otros dos montones. A continuación, una carta descubierta sobre el penúltimo montón y una carta boca abajo

Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **52**
Pozo: **no**
Estrategia: **no**
Duración de la partida: **10 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **ser el primero en quedarse sin cartas**
Disposición inicial: **para cada jugador, cinco montones de cartas (todas boca abajo excepto la superior de cada montón), de una, dos, tres, cuatro y cinco cartas, y un mazo de 11 carta**

en el último. Se termina con una carta descubierta en el quinto montón de cartas. Finalmente, los jugadores cuentan las cartas que les quedan en la mano, que deben ser once; si no es así, el que tiene más cartas da las necesarias al que tiene menos para que ambos tengan once.

Las dos filas de cinco montones de cartas deben estar lo suficientemente separadas para que entre ellas quepan sobradamente dos pilas de cartas, de modo que no se mezclen las cartas de las pilas y las de los montones.

Las cartas de los montones son las que deben trasladarse a las pilas centrales. A lo largo del juego, los jugadores pueden tener cinco cartas descubiertas, por lo que, después de jugar la carta superior de un montón, descubrirán la siguiente. Cuando hayan jugado todas las cartas de uno de los montones, podrán trasladar al hueco la carta superior de otro montón y descubrir la siguiente.

Cuando un jugador ha colocado todas las cartas de sus montones en las pilas centrales, exclama «alto» para interrumpir el juego y escoge una de las dos pilas centrales. No puede contar las cartas de cada una de las pilas, pero sí comprobar con la mano el grosor de las pilas. Entonces debe escoger entre las dos la pila que quiere.

Los dos jugadores juntan las cartas de la pila central que han tomado con las que aún les quedaban por jugar (en la mano, en los montones) y preparan dos nuevas filas de cinco montones de cartas, como las iniciales, para proseguir el juego.

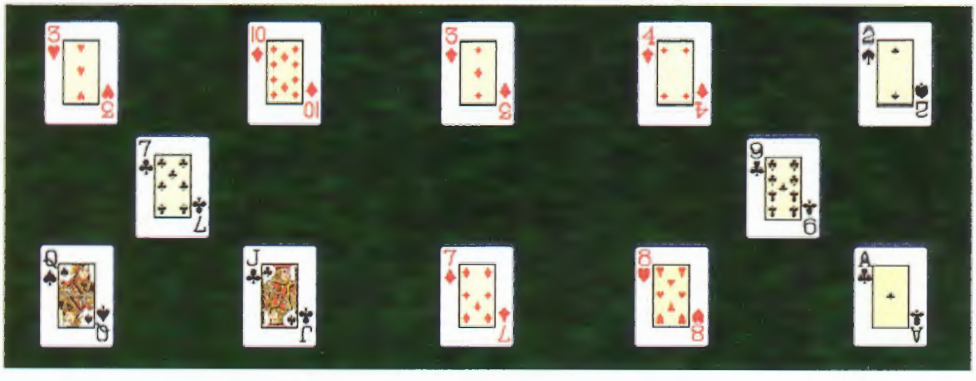
Una vez preparados los montones, los jugadores cuentan en voz alta «uno, dos, tres» y descubren la primera carta del mazo que tienen en la mano, que colocan entre las dos filas de cartas. Sobre estas dos cartas iniciales los jugadores pueden jugar las cartas de sus montones. Cada vez que colocan una carta, los jugadores deben indicar en voz alta su valor. Esto sirve al otro jugador para controlar que su rival coloque las cartas correctamente y para saber cuándo puede colocar una de las suyas en la serie del otro jugador. Sólo se utiliza una mano para colocar las cartas en las pilas centrales y para descubrir las cartas de los montones, ya que la otra mano está ocupada en sostener el mazo de las cartas sobrantes.

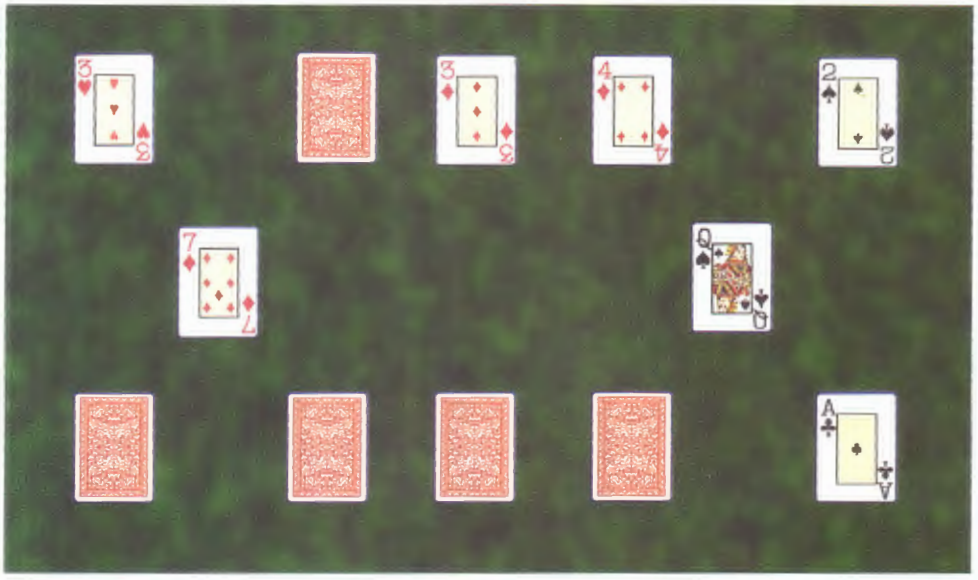
Si ninguno de los jugadores puede colocar ninguna de sus cartas descubiertas sobre las pilas centrales, vuelven a descubrir simultáneamente la carta superior del mazo que tienen en la mano y la colocan sobre las pilas, como ya hicieron al inicio de esta segunda fase del juego.

El juego prosigue del mismo modo hasta que uno de los jugadores tiene quince cartas o menos después de una mano, con lo que apenas tiene cartas para formar los cinco montones. Entonces sólo se juega con una pila en el centro y, si consigue colocar todas sus cartas el jugador que no tiene mazo, éste será el ganador de la partida. Si, por el contrario, el otro jugador es el primero en colocar sus quince cartas, en la siguiente mano volverá a haber dos pilas centrales. El juego llega a su fin cuando uno de los jugadores consigue quedarse totalmente sin cartas, declarándose vencedor.

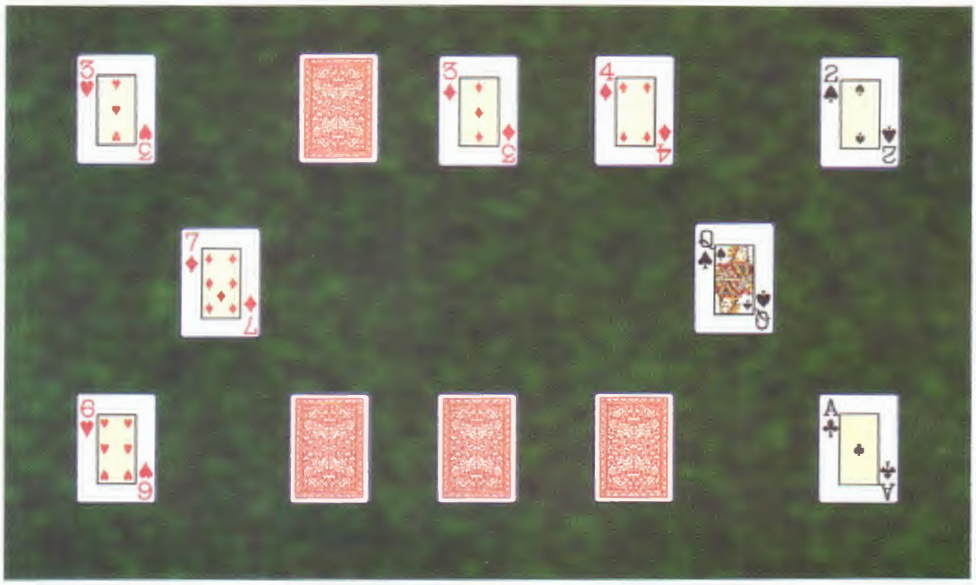
PARTIDA COMENTADA

1 Para empezar las pilas sobre las que se colocarán las cartas de los montones iniciales, los jugadores descubren simultáneamente la carta superior de su mazo.

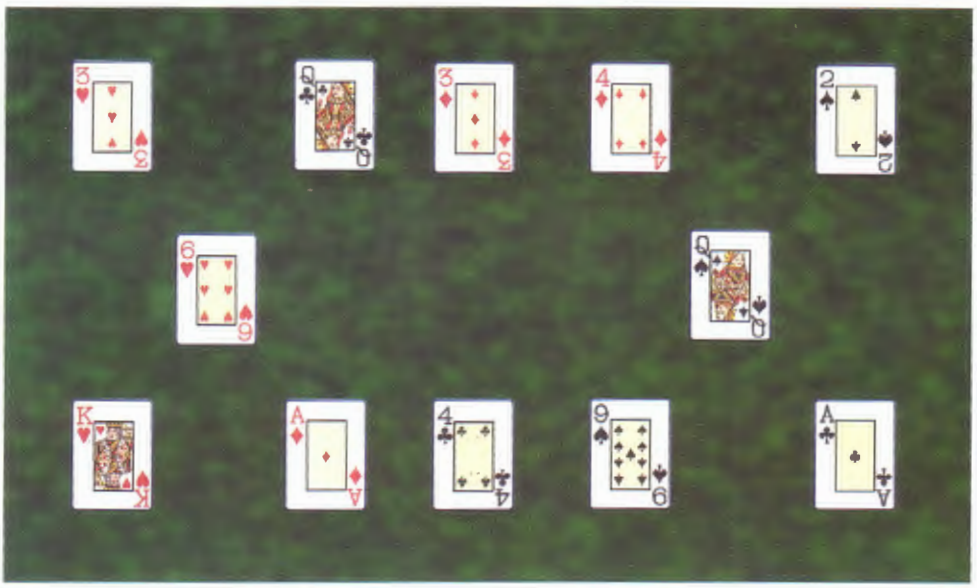




2 Sobre las cartas iniciales de las pilas, los jugadores deben colocar las superiores de sus montones que sean consecutivas, anterior o posterior, sin tener en cuenta el palo.

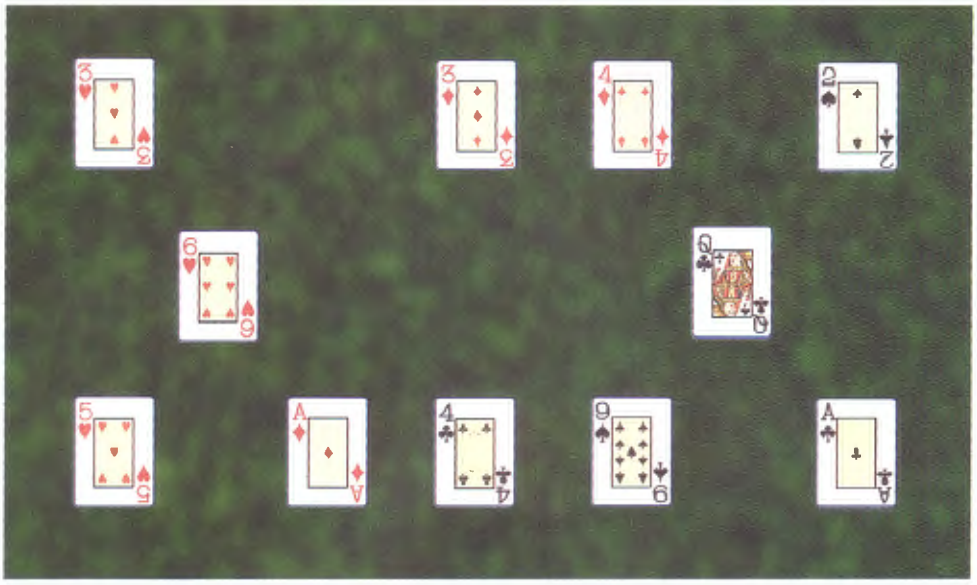


3 Tras jugar la carta superior de un montón, los jugadores descubren la siguiente carta para jugarla en alguna de las pilas. Cuando al descubrir una carta, como el seis, se puede jugar en uno de los montones, no se espera a descubrirlas todas antes de hacerlo.

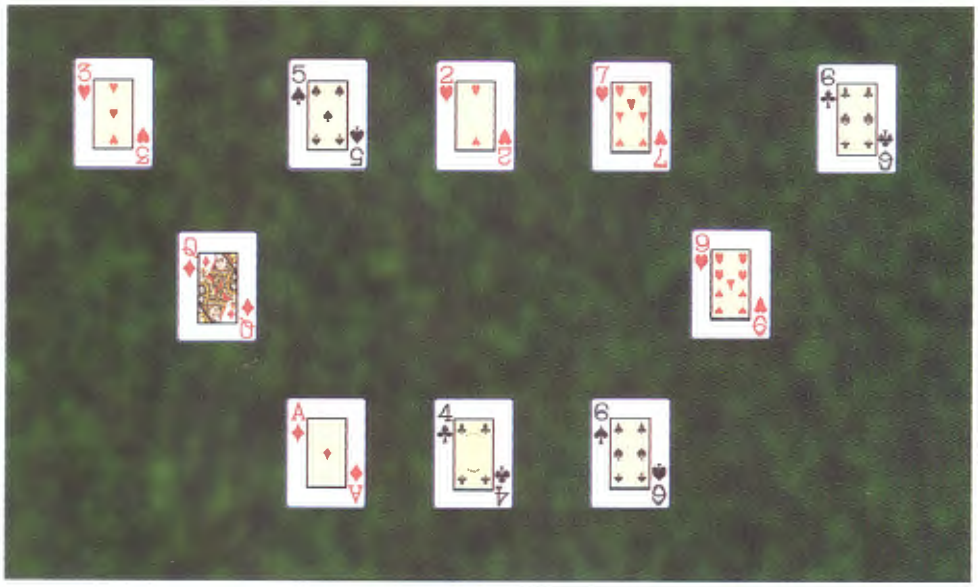


4 En algunos casos, uno de los jugadores queda bloqueado y a merced de la jugada del contrario. En este caso, uno de ellos puede poner el rey sobre la reina, pero el contrario colocará su reina antes de que el primero pueda colocar el as.

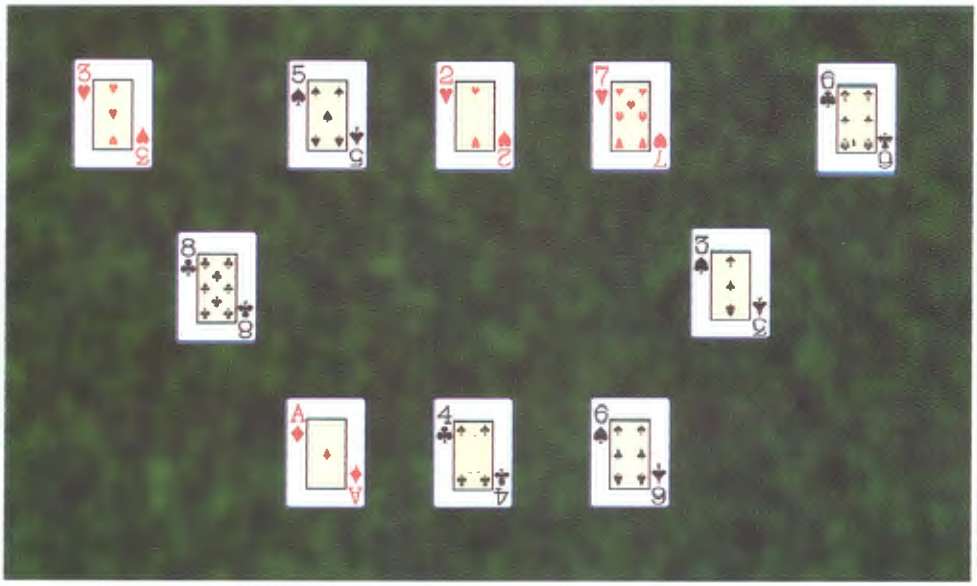
5 Cuando uno de los jugadores ha movido todas las cartas de uno de sus montones, queda un hueco en su cuadro de juego que puede ser ocupado por la carta superior de otro montón.

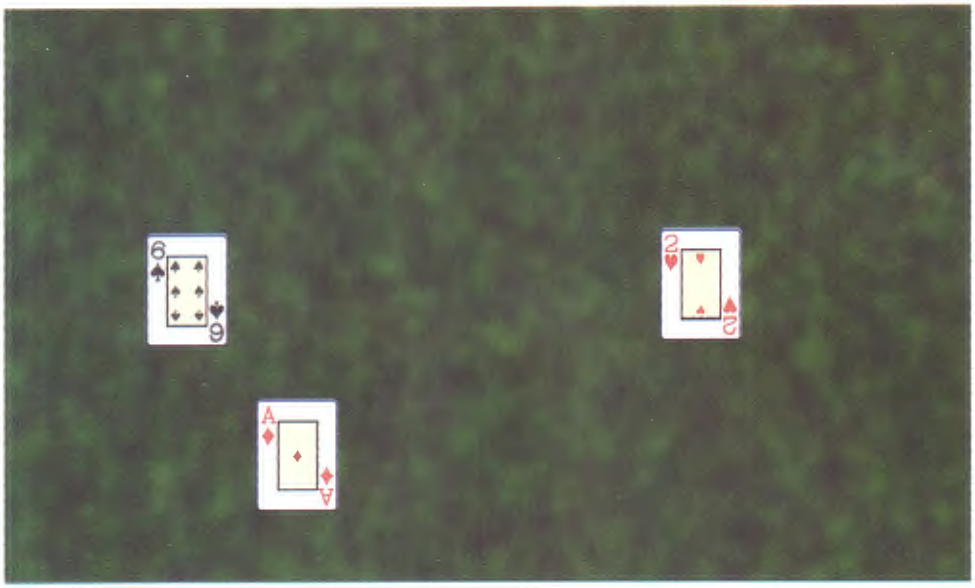


6 El juego ha llegado a una posición en la que ninguno de los jugadores puede colocar las cartas que tienen descubiertas en sus respectivos montones sobre las dos pilas centrales.

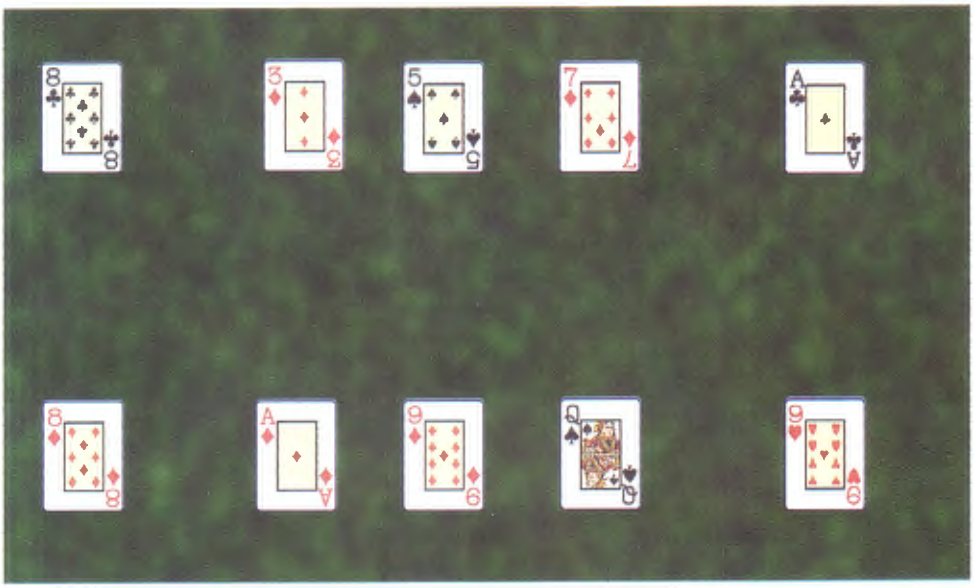


7 Los jugadores descubren la siguiente carta del mazo que tienen en las manos y la colocan encima de una de las pilas centrales, de modo que pueda reiniciarse el juego que había quedado detenido.

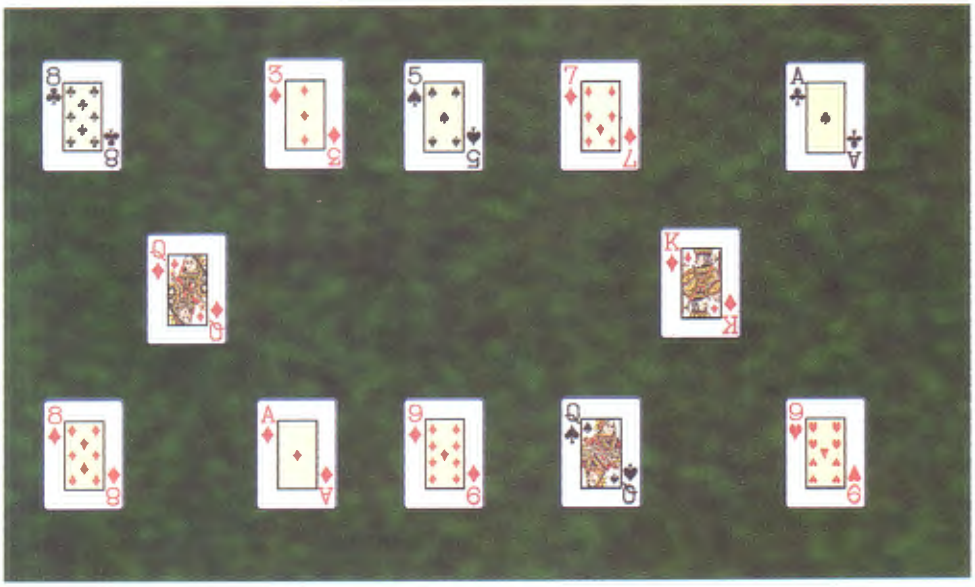




8 Uno de los jugadores ha conseguido colocar todas sus cartas de los cinco montones iniciales en las pilas centrales. Ahora tiene la posibilidad de elegir una de esas dos pilas. El otro jugador deberá tomar la pila restante.

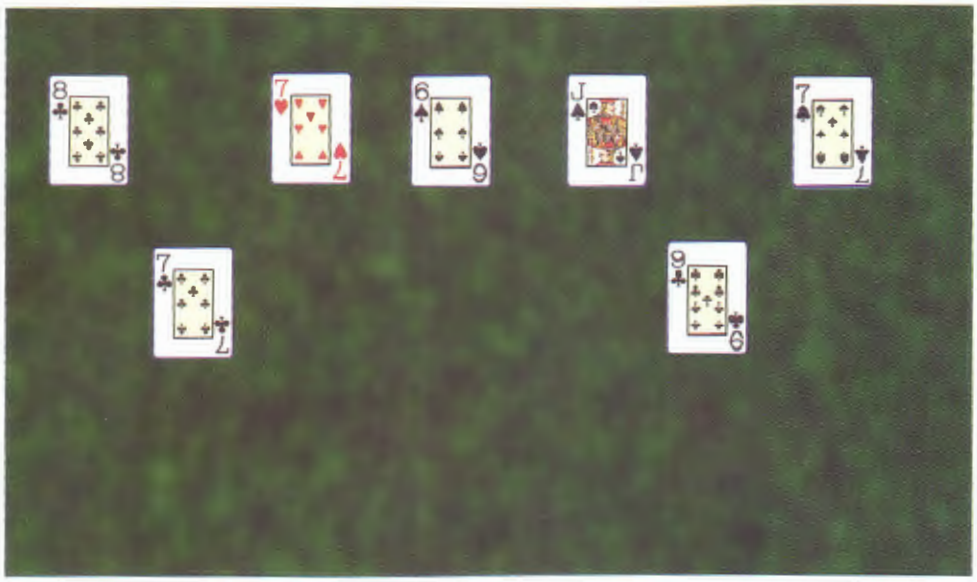


9 Los jugadores mezclan las cartas del montón que toman con las que han quedado sin colocar y con las del mazo. Tras ello, vuelven a preparar un cuadro de quince cartas en cinco montones.

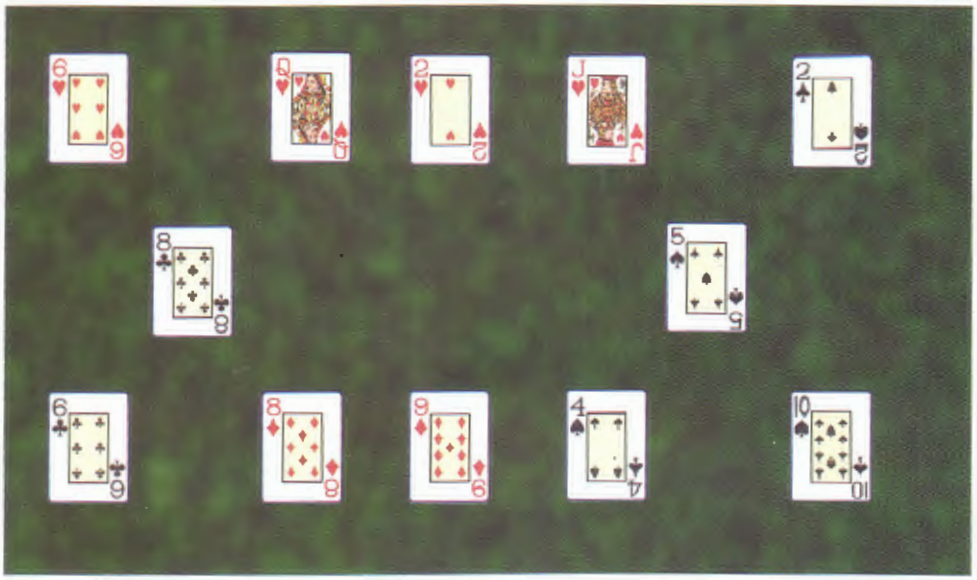


10 Igual que en la primera jugada, el reinicio del juego se hace descubriendo simultáneamente los dos jugadores la carta superior de su respectivo mazo.

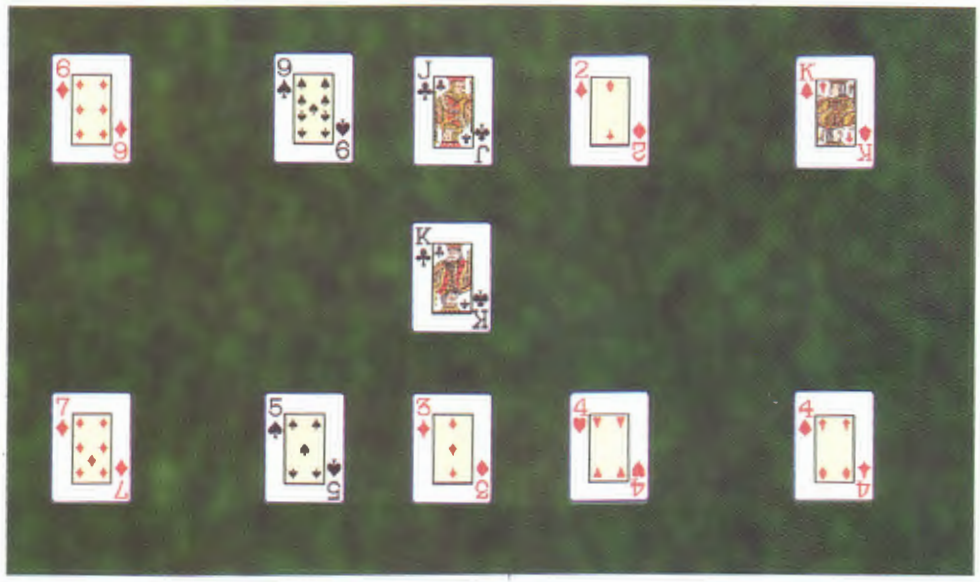
11 Ahora ha sido el jugador contrario el que ha colocado primero todas sus cartas, por lo que será él quien tendrá la posibilidad de escoger cuál de los dos montones quiere tomar.



12 Los jugadores han mezclado sus cartas, han preparado un nuevo cuadro de juego y se disponen a emprender otro juego parcial, colocando las cartas de sus montones sobre las superiores de las pilas centrales.



13 Esta puede ser una de las últimas jugadas del dueto, ya que uno de los jugadores ha empleado todas sus cartas en formar su cuadro de juego (que puede estar formado por menos de quince cartas). Si es el primero en colocarlas todas, habrá ganado.



SOLITARIO COMBINADO

Las dificultades de este solitario residen en preparar con mucha precisión el mazo de cartas y luego ejecutar las operaciones siguientes sin error, a fin de obtener un montón de cartas en el que éstas aparezcan ordenadas por palos. En cada palo las cartas estarán colocadas correlativamente del uno al diez.

En este solitario se utilizan las cartas del uno al nueve de cada palo y los cuatro reyes de la baraja, es decir, un total de cuarenta cartas.
En cada palo, el as, que tendrá el valor de 1, será el comienzo del palo, mientras que el rey será el final del palo e irá tras el nueve (también pueden utilizarse los dieces en lugar de los reyes, si se prefiere una mayor «homogeneidad»).
Las cuarenta cartas elegidas se colocan boca arriba exactamente en el orden indicado en la figura inicial.

Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **40**
Pozo: **no**
Estrategia: **no**
Duración de la partida: **23 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **ordenar el mazo por palos en orden ascendente**
Disposición inicial: **un mazo con las cartas ordenadas en sentido inverso al de la ilustración superior**

A continuación se colocan una sobre otra a partir de la primera: sobre el as de picas se coloca el cuatro de diamantes, luego el dos de picas, el seis de tréboles..., hasta llegar a la última carta, el cinco de tréboles. Después de preparar el mazo, se le da la vuelta, por lo que todas las cartas quedan boca abajo. Se descubre entonces la primera carta, el as de picas, que se coloca sobre la mesa de juego. Como el as vale 1, se pasa una carta de la parte superior a la inferior del mazo, y se descubre la siguiente, el dos de picas. Ahora se pasan dos cartas, sin descubrirlas y de una en una, de la parte superior a la inferior del mazo, y se descubre la siguiente, que será el tres de picas. Se sigue jugando del modo indicado, pasando tantas cartas sin descubrir como señala el índice de la carta que se descubre (que debe ser la siguiente en el palo de la previamente descubierta), siempre de una en una, de la parte superior del mazo a la parte inferior. Y así, hasta llegar a colocar el rey respectivo después del nueve. El primer rey que se descubrirá será el de picas. Después de cada rey no se pasan cartas de arriba a abajo del mazo, sino que se descubre directamente la siguiente carta, que después del as de picas será el as de corazones. A partir de este as se procede del mismo modo que se ha explicado para las picas.

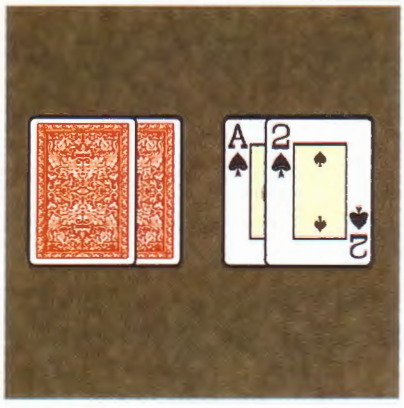
Si todos los pasos se han hecho correctamente, tras los corazones aparecerán los diamantes y finalmente los tréboles.

Es muy importante colocar las cartas en el orden señalado al principio del juego y pasar las cartas de una en una desde la parte superior del mazo a la inferior.

PARTIDA COMENTADA

1 El cuadro de juego de este solitario es un montón de cartas colocadas desde el as de picas hasta el cinco de tréboles siguiendo el orden señalado en la figura inicial.

2 Después de preparar el mazo con todas las cartas en el orden indicado, se le da la vuelta. A continuación, se descubre su carta superior, el as de picas.



3 Se pasa una (as = 1) carta de la parte superior del mazo a la parte inferior y se descubre la siguiente, dos de picas, que se coloca sobre el as. Luego se pasan dos cartas.

4 Si se han realizado todos los pasos correctamente, se obtendrá un montón de cartas con los palos de picas, corazones, diamantes y tréboles colocados en orden creciente.

SOLITARIO DEL DESEO

El nombre de este solitario procede de la leyenda que dice que, si se consigue solucionar al primer intento, se cumple el deseo que se haya pedido.

Antes de empezar el solitario se retiran las cartas comprendidas entre el dos y el seis de cada uno de los cuatro palos de una baraja inglesa, dejando un mazo de 32 cartas que se baraja antes de distribuir sus cartas en ocho montones de cuatro cartas cada uno.

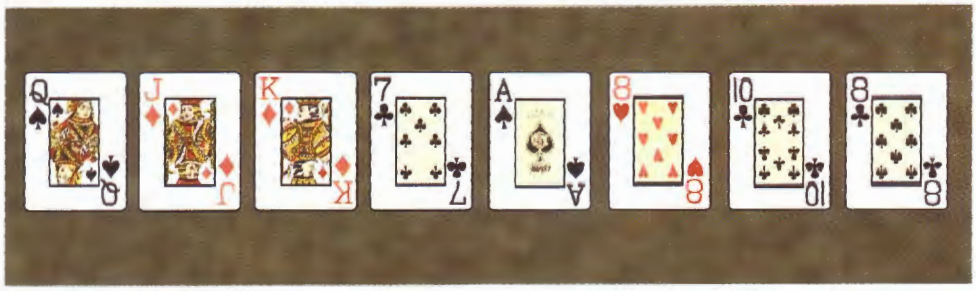
La forma de colocar las cartas en el cuadro es distribuirlas en ocho montones de cartas boca abajo. Para empezar el solitario puede darse la vuelta a cada uno de los montones o sólo a la carta superior de cada uno de ellos. Las cartas descubiertas se retiran por parejas de cartas del mismo índice. Si sólo se ha descubierto la superior, aparecerá un nuevo dorso al que habrá de darse la vuelta para descubrir la cartas. Si se ha dado la vuelta al montón completo de cuatro cartas, habrá de manipularse con cuidado para no descubrir ninguna de las cartas inferiores.

Sale el solitario cuando, del modo descrito, se consiguen retirar todas las cartas del cuadro.

Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **32**
Pozo: **no**
Estrategia: **no**
Duración de la partida: **12 minutos**
Dificultad: ♣
Objetivo: **eliminar todas las cartas del cuadro de juego por parejas de cartas del mismo índice**
Disposición inicial: **ocho montones de cuatro cartas cada uno**

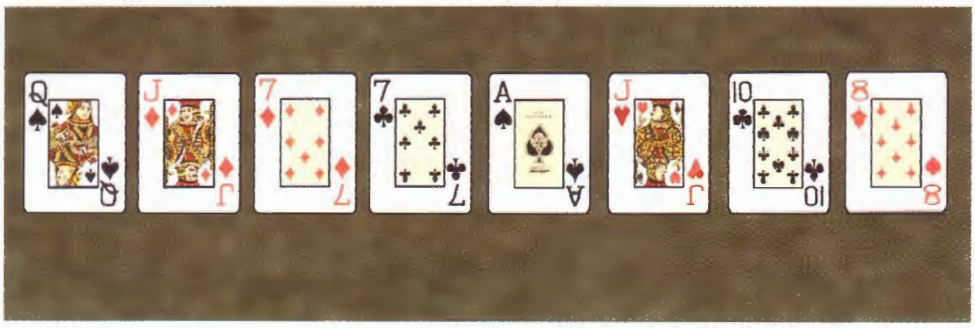
PARTIDA COMENTADA

1 Tras dar la vuelta a las cartas para dejar visibles sus caras, el solitario está listo para jugarse. Pueden retirarse los ochos.

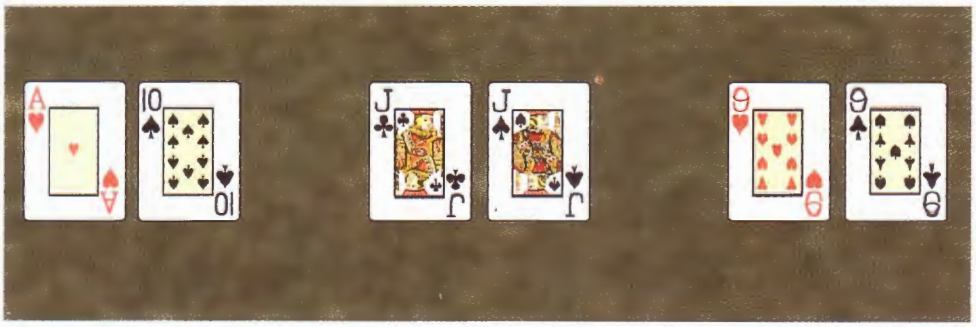


2 Después de retirar los dos primeros ochos, puede hacerse lo mismo con la pareja de reyes (diamantes y corazones) que ha quedado visible.

3 Al retirar los dos reyes, aparecen dos parejas de cartas (sietes y jotas) que pueden ser retiradas en la misma jugada.

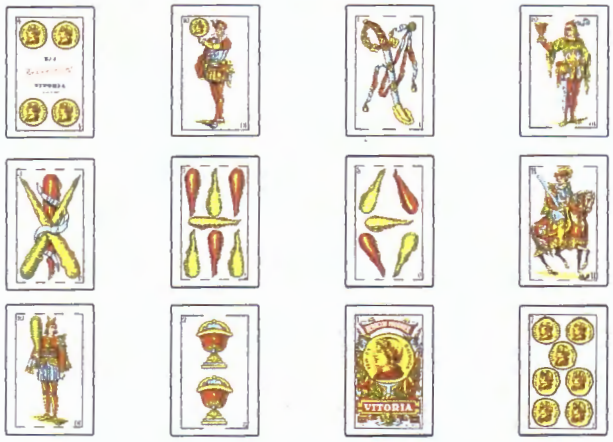


4 En esta fase del juego quedan visibles dos nuevas parejas (nueves y jotas), que también se retiran.



5 Ahora pueden retirarse las dos últimas parejas del cuadro de juego y obtener el deseo solicitado.

SOLITARIO DE SUMAR OCHO



El objetivo final de este solitario es conseguir un cuadro de juego en el que sólo aparezcan las doce figuras de la baraja, después de haber agotado el mazo de cartas.

Después de barajar las cartas, se descubren las doce primeras, que se colocan sobre la mesa en un cuadro de cuatro columnas y tres filas (también pueden colocarse en cuatro filas de tres cartas cada una o en una sola fila, o en cualquier otra forma que sea cómoda para desarrollar el juego).

El objetivo del solitario es colocar todas las cartas del mazo en el cuadro de juego en montones de un número indeterminado de cartas, de modo que, al final, aparezcan las doce figuras como cartas superiores de los montones de cartas.

Para ello, se van colocando las cartas del mazo sobre las parejas del cuadro cuya suma de los índices sea igual a ocho. Es decir, después de descubrir las doce cartas del cuadro inicial, se busca en él una pareja de cartas cuyo valor sume ocho y se cubren sus dos cartas con otras dos del mazo de cartas.

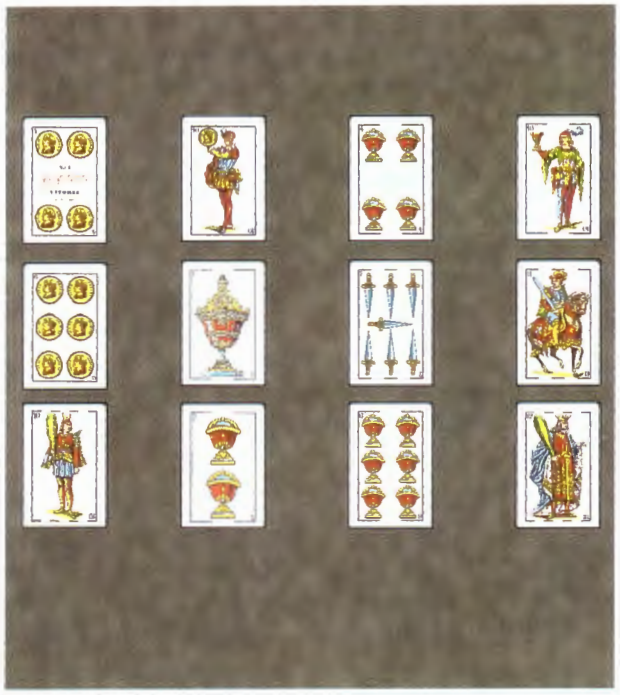
Se siguen descubriendo cartas del mazo mientras haya parejas de cartas cuyo valor sea ocho. Como las figuras tienen valor superior a ocho, no se colocan cartas del mazo sobre ellas.

Sale el solitario cuando se han conseguido colocar todas las cartas del mazo. Las doce cartas superiores de los montones deberán ser las doce figuras.

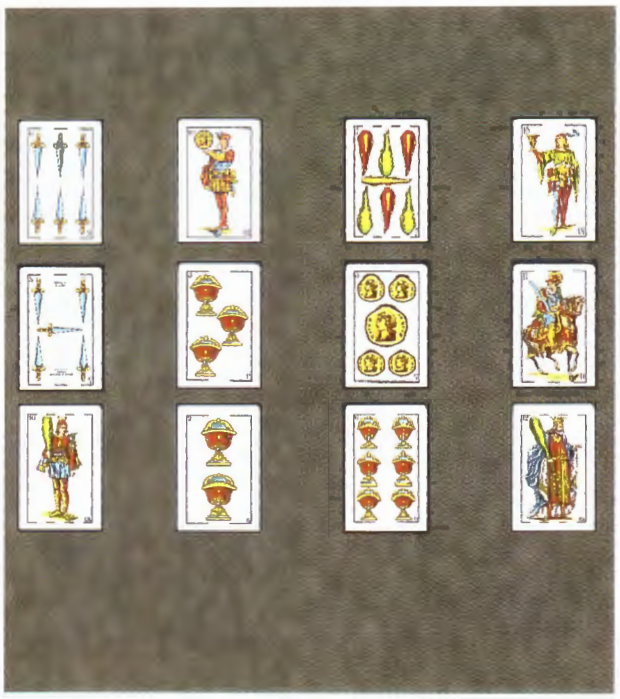
Variante. Puede jugarse también retirando las cartas del cuadro de juego por parejas que sumen ocho. En este caso, el cuadro de juego sólo está compuesto por nueve espacios, que van siendo ocupados por nuevas cartas del mazo, cuando quedan libres después de retirarse las cartas que los ocupavan. Las tres figuras de un palo se retiran simultáneamente. Sale esta variante cuando se consiguen retirar las 40 cartas del mazo.

Baraja: **española**
Nº de naipes: **40**
Pozo: **no**
Estrategia: **no**
Duración de la partida: **15 minutos**
Dificultad: ♣ ♣
Objetivo: **colocar todas las cartas del mazo en doce montones, de modo que, al final, las cartas superiores sean las figuras.**
Disposición inicial: **doce cartas descubiertas, generalmente formando un cuadro de cuatro filas por tres columnas, o viceversa.**

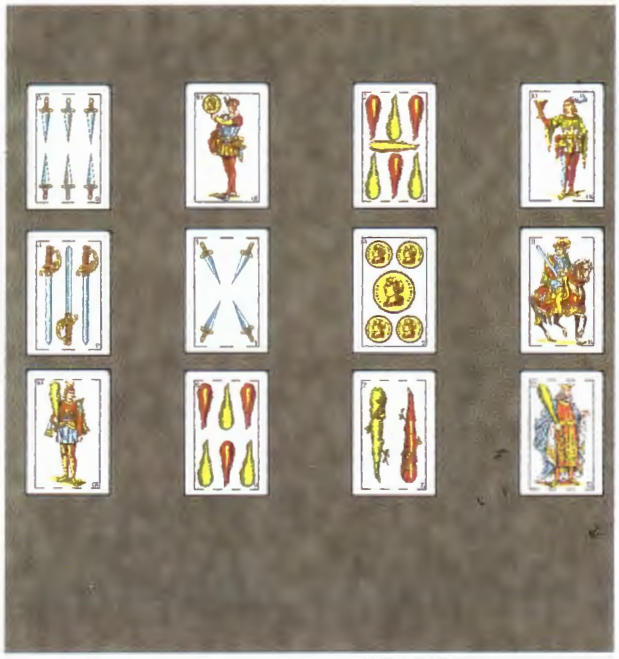
PARTIDA COMENTADA



1 Sobre las dos parejas as-siete del cuadro inicial, así como sobre el par tres-cinco de bastos, pueden colocarse cartas del mazo, ya que la suma de sus índices es ocho.



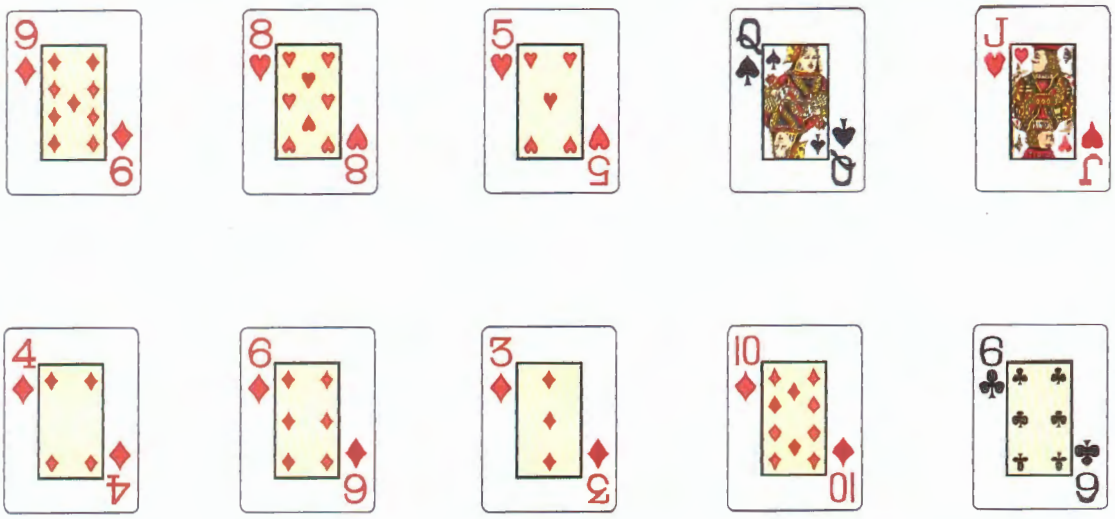
2 Ahora puede cubrirse la nueva pareja as-siete, así como los dos cuatros. Como sólo hay un dos, únicamente puede cubrirse uno de los seises y dicho dos.



3 Como puede observarse, en los montones ocupados por figuras ya no se colocan nuevas cartas, puesto que los índices de las figuras son superiores a ocho.

4 Aspecto del solitario una vez terminado con éxito. Las doce figuras de la baraja aparecen culminando los doce montones de cartas del cuadro de juego.

SOLITARIO DEL TESORO DEL PIRATA



El nombre de este solitario resultaría más descriptivo si fuese «de los pares que desaparecen», porque esto es lo que debe hacerse para resolverlo: ocultar las parejas de cartas bajo otras cartas.

Después de barajar el mazo de cartas, se descubren las diez primeras, que se colocan sobre la mesa para formar el cuadro de juego inicial. No importa la forma de este cuadro, pero el más cómodo para poder ver todas las cartas de una vez es el formado por dos filas de cinco cartas.

El objetivo del juego es jugar todas las cartas del mazo sobre el cuadro, formando montones de diverso número de cartas sobre las diez del cuadro inicial. Para ello, sobre cada par de cartas del mismo índice, se coloca un par de cartas descubiertas del mazo.

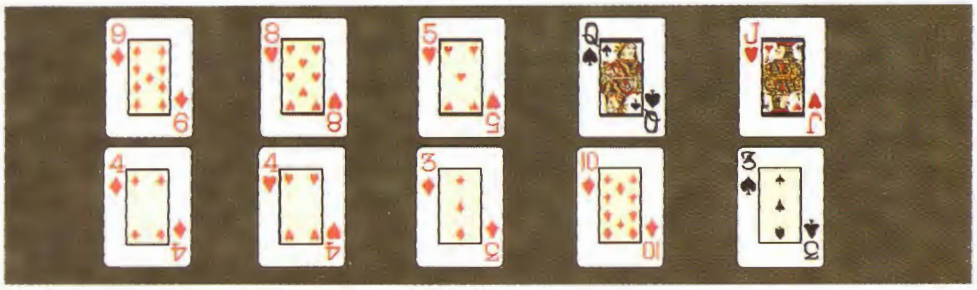
Si en algún momento, a lo largo de la resolución del solitario, las diez cartas del cuadro de juego que están a la vista son todas de índice distinto, se ha perdido el solitario y habrá que volver a empezar. Si, por el contrario, se consigue terminar el mazo de cartas antes de que esto suceda, se habrá ganado el solitario.

Variante. Este solitario es bastante sencillo de resolver. Una variante consiste en plantear el objetivo inverso: que no quede ningún par de cartas en el cuadro de juego antes de acabar el mazo de cartas.

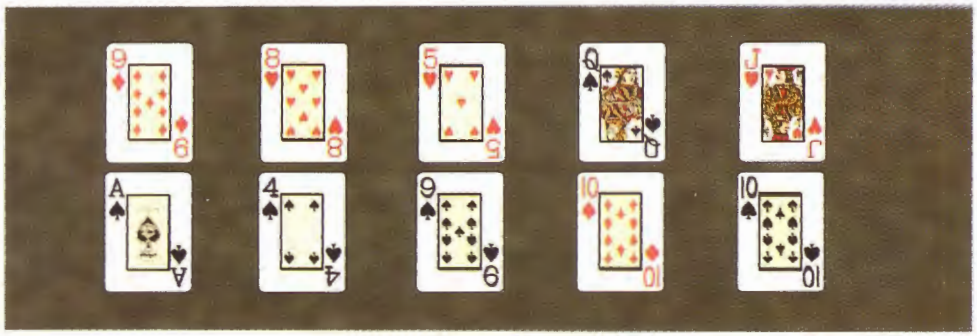
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **52**
Pozo: **no**
Estrategia: **no**
Duración de la partida: **15 minutos**
Dificultad: ♣
Objetivo: **colocar todas las cartas del mazo sobre el cuadro de juego en diez montones irregulares**
Disposición inicial: **diez cartas descubiertas**

PARTIDA COMENTADA

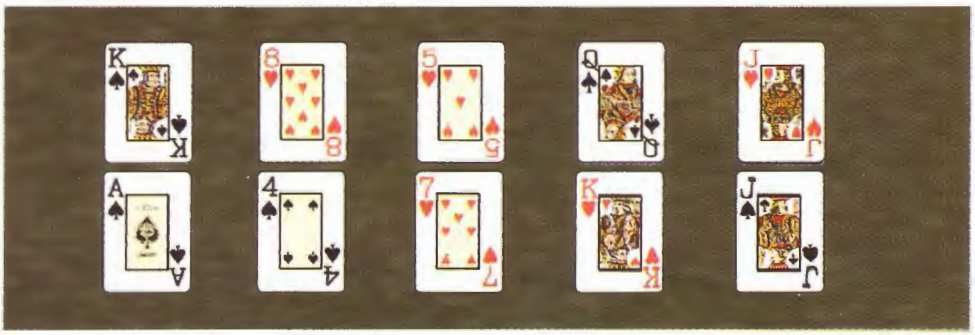
1 Una vez preparado el cuadro de juego, se descubren dos cartas para colocarlas encima de los dos seises.



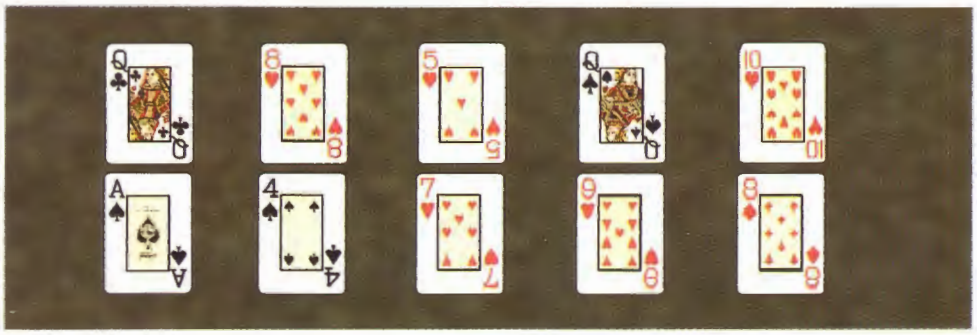
2 Despues, se cubren las dos parejas de cuatros y treses con otras cuatro cartas del mazo.



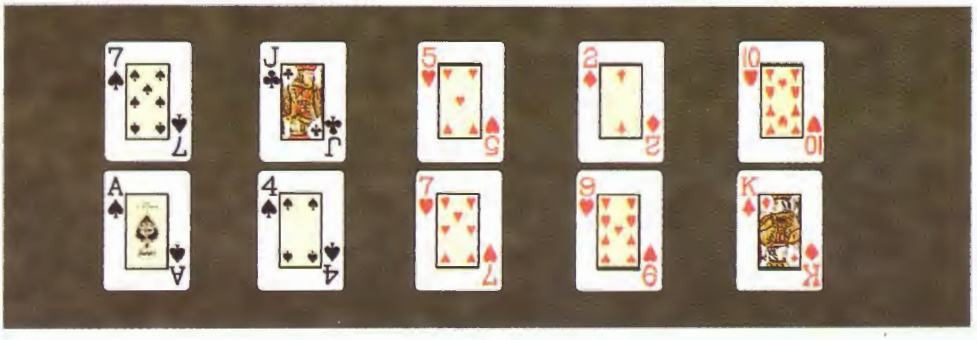
3 Ahora son los nueves y los dieces los que hay que cubrir con cartas del mazo.

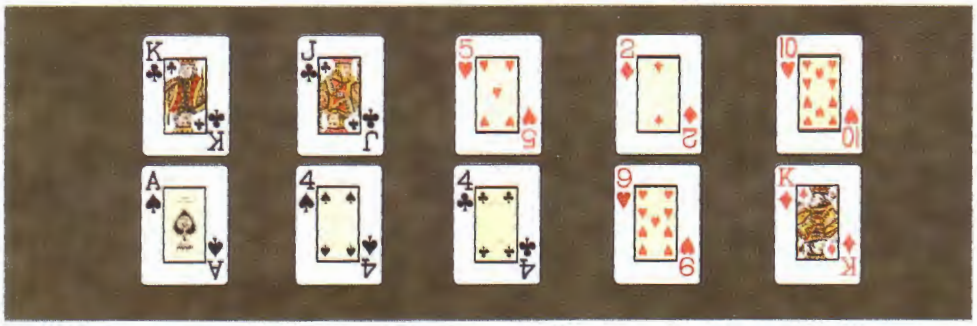


4 Al descubrir cartas del mazo para colocarlas sobre las cartas emparejadas, se forman nuevas parejas.

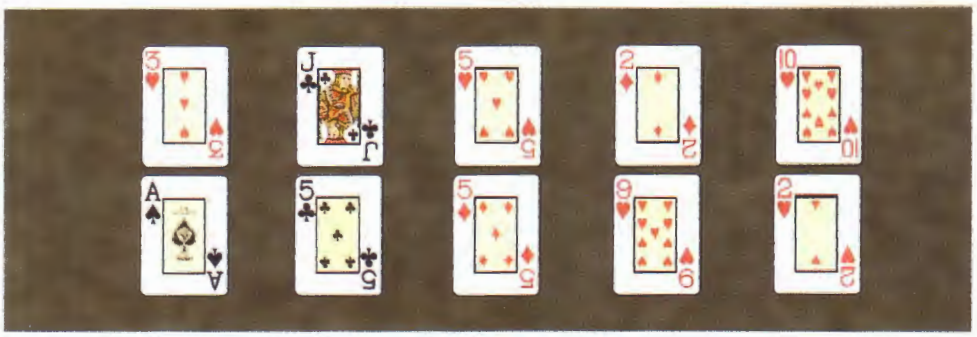


5 Tras cubrir las dos reinas, ha aparecido un nuevo siete, que forma pareja con el de corazones.

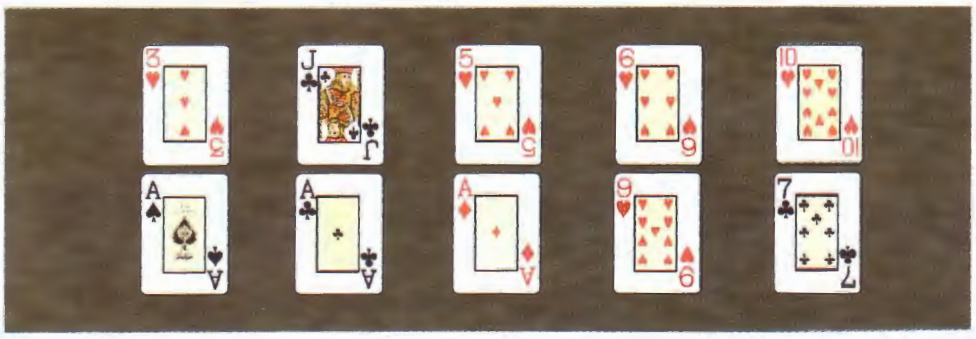




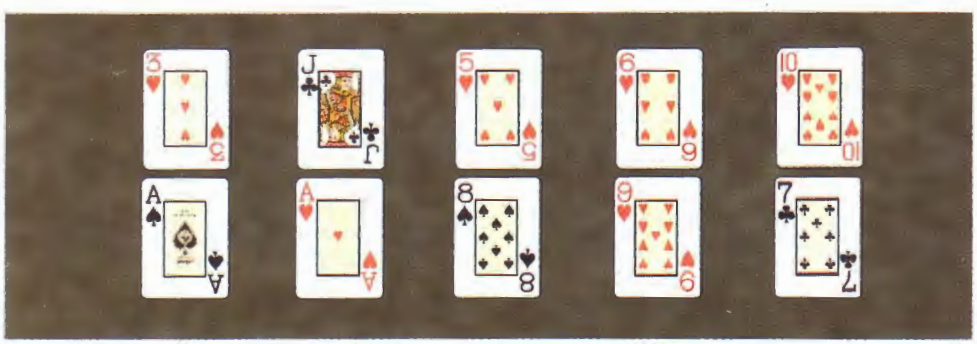
6 En esta posición se pueden cubrir dos parejas de cartas, la de cuatros y la de reyes.



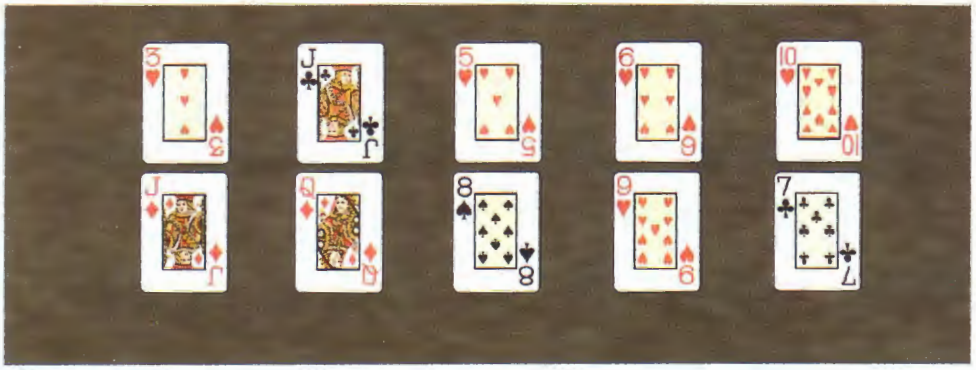
7 Cuando hay tres cartas con el mismo índice (como los cincos de la figura), no importa cuáles son las dos que se cubren con las cartas del mazo.



8 En esta posición hay también tres cartas del mismo índice, pero sólo hay que tapar dos de ellas.

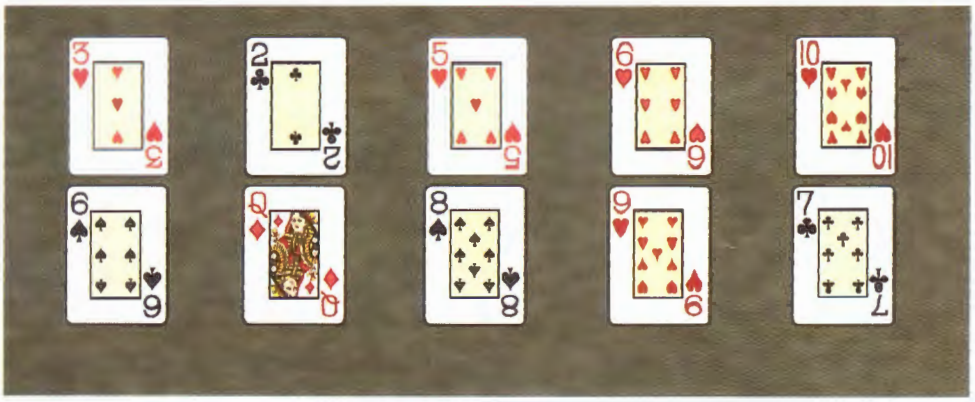


9 Después de haberse formado la segunda pareja de ases, disminuye la posibilidad de perder, al disminuir la cantidad de índices distintos.

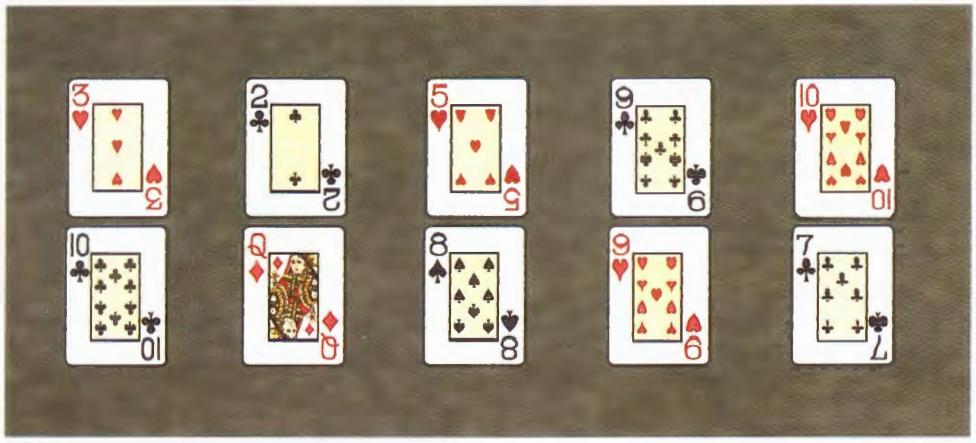


10 Después de poner las cartas sobre los ases, ha aparecido una pareja de jotas, que deberá ser tapada con dos nuevas cartas del mazo.

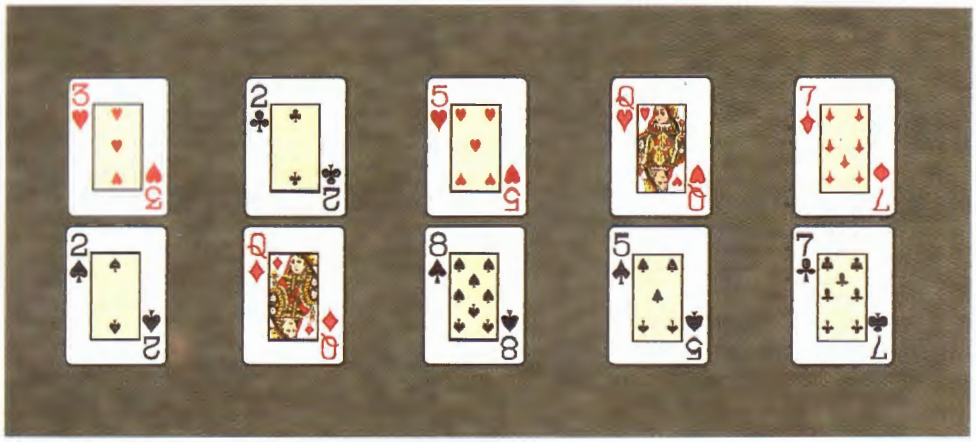
11 Una vez cubiertas las dos jotas, aparece una pareja de seises. Si en algún momento las cartas son todas distintas, se habrá perdido el solitario.



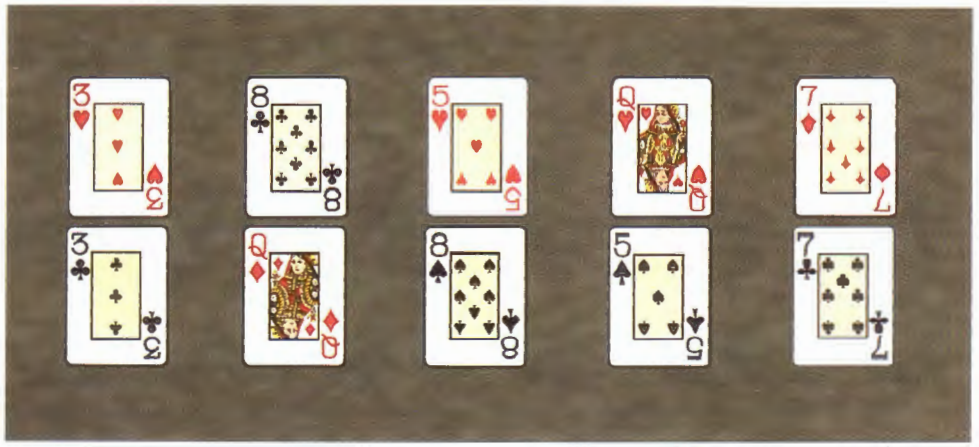
12 Las dos cartas con las que se han cubierto los dos seises han formado dos nuevas parejas, una de nueves y otra de dieces.



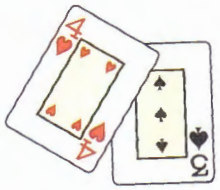
13 Al cubrir las dos parejas del paso anterior, aparecen cuatro parejas –es decir, sólo quedan dos cartas desparejadas– y dos cartas por colocar.



14 Después de colocar las últimas dos cartas, únicamente deben aparecer parejas sobre el cuadro de juego.



DUETO CARACOL



En este juego para dos personas, los jugadores colocan las cartas de sus respectivos mazos en una gran espiral, como el caparazón de un caracol.

En este juego toman parte dos o más jugadores. Cada uno de ellos juega con una baraja inglesa de 52 cartas.

El objetivo del juego es ser el primero en colocar todas las cartas de la baraja en el cuadro de juego.

Para colocar una carta en la mesa, ésta debe ser consecutiva con la anterior, en sentido ascendente o descendente de la serie en la que se está construyendo el cuadro de juego. Se considera que el as y el rey son cartas consecutivas. De este modo, las cartas se pueden colocar en sentido ascendente (as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, jota, reina, rey, as...) o descendente (as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos, as...). Sin embargo, sólo se puede emplear uno de los dos sentidos a lo largo de toda la partida.

Tras barajar las cartas, los jugadores descubren la carta superior. El jugador que descubre la carta más alta inicia el juego. Para iniciarlo, descubre las tres primeras cartas del mazo. Si dos de ellas son consecutivas, las coloca en el centro de la mesa para empezar el caracol. Las siguientes cartas que se coloquen en la mesa deberán seguir el sentido de las dos primeras. Si la tercera carta es consecutiva con las de la mesa, puede colocarla a continuación; si no lo es, la coloca en un montón junto a su mazo y descubre la siguiente. Si puede colocar esta carta, lo hace y sigue teniendo el turno mientras pueda colocar en el caracol la carta que descubra. Cuando no pueda colocarla, la deja en el montón junto al mazo y termina su turno.

El juego prosigue del mismo modo, es decir, un jugador tiene el turno mientras pueda colocar la carta que descubra en el caracol. Cuando no pueda hacerlo, deja la carta en el pozo junto al mazo y termina su turno, que pasa al siguiente jugador.

La carta superior del pozo estará disponible en cualquier momento. Cuando un jugador agota todas las cartas de su mazo, toma las cartas del pozo, las baraja y las convierte en un nuevo mazo.

Si entre las tres cartas iniciales del jugador que debe empezar el juego por sorteo no hay dos consecutivas, éste las deja en el pozo junto al mazo y el turno pasa al jugador siguiente, que deberá descubrir las tres cartas superiores para ver si entre ellas hay dos consecutivas. De no ser así, el turno pasará al siguiente jugador y así sucesivamente hasta que uno de ellos descubra dos cartas consecutivas entre sus tres cartas.

Las cartas se colocan sobre la mesa formando una espiral, que recuerde el caparazón de un caracol. Si no se dispone de mucho espacio, cada carta que se coloca puede ponerse tapando ligeramente la anterior.

El juego prosigue del modo indicado hasta que uno de los jugadores consigue colocar todas las cartas de su baraja en la espiral del cuadro de juego.

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **52 por jugador**

Pozo: **sí**

Estrategia: **no**

Duración de la partida: **10 minutos**

Dificultad: ♣

Objetivo: **colocar todas las cartas en el cuadro de juego**

Disposición inicial: **dos cartas consecutivas**

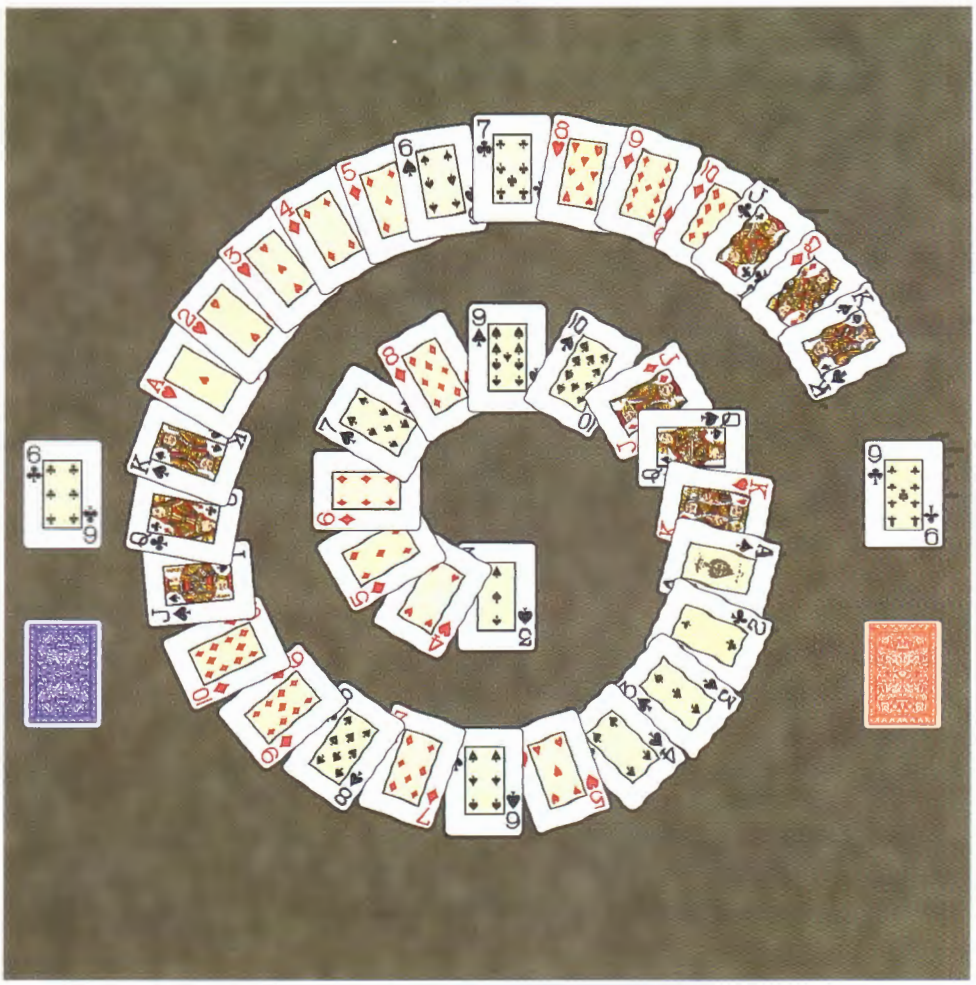
PARTIDA COMENTADA

1 El jugador del mazo azul no puede colocar su carta del mazo, de modo que la coloca en el pozo.

2 El jugador del mazo rojo no puede tampoco colocar su carta e inicia su pozo.

3 Los jugadores sólo pueden colocarse en el caracol cuando siguen la serie inicial.

4 Los jugadores prosiguen el juego colocando la serie de cartas consecutivas y formando la espiral del caracol, sin tener en cuenta, en ningún caso, el palo de la carta que colocan.
La mecánica del dueto del caracol es sencilla: el jugador descubre la carta superior del mazo y si es la siguiente a la última de la espiral, la coloca a continuación de ella y sigue jugando. En caso contrario, la deja en el pozo y pasa el turno al otro jugador.



SOLITARIO DEL K.O.

La culminación de este rápido solitario sólo depende de la suerte. Por ello, el jugador no puede recurrir a táctica o estrategia alguna para modificar su resultado.

Antes de comenzar este solitario, hay que separar las cartas del dos al seis de cada palo (dos, tres, cuatro, cinco y seis) de la baraja. Debe quedar un mazo de 32 cartas (8 de cada palo), que es con el que se juega el solitario.

Después de barajar el mazo de cartas, se descubren las tres primeras y se ponen en columna. Esta columna de cartas puede considerarse como el cuadro de juego inicial. El objetivo del juego es retirar todas las cartas del palo de tréboles del mazo de 32 cartas.

Si entre las tres cartas de la primera columna hay alguna carta de tréboles, se saca del cuadro y se coloca aparte. En el hueco se coloca otra carta del mazo, que, si es de tréboles, también se retirará. Se continúa del mismo modo hasta tener una columna de tres cartas entre las que no haya ninguna carta del palo de tréboles.

A continuación, y a la derecha de cada una de las tres cartas de la primera columna, se colocan cuatro cartas descubiertas. Si entre estas nuevas doce cartas hay alguna de tréboles, se retira y se coloca junto a las anteriores. Pero en los huecos ya no se coloca ninguna nueva carta.

Las cartas del cuadro que no son de tréboles se recogen y se barajan con el resto de cartas del mazo que aún no se han usado.

Después de barajar el nuevo mazo, se repite el proceso anterior. Primero, ha de conseguirse una columna de tres cartas sin tréboles. Luego, se colocan cuatro cartas a la derecha de cada una de las de la primera columna. De éstas cartas se retiran las de tréboles, tras lo cual se recogen las cartas restantes y se mezclan con el resto del mazo.

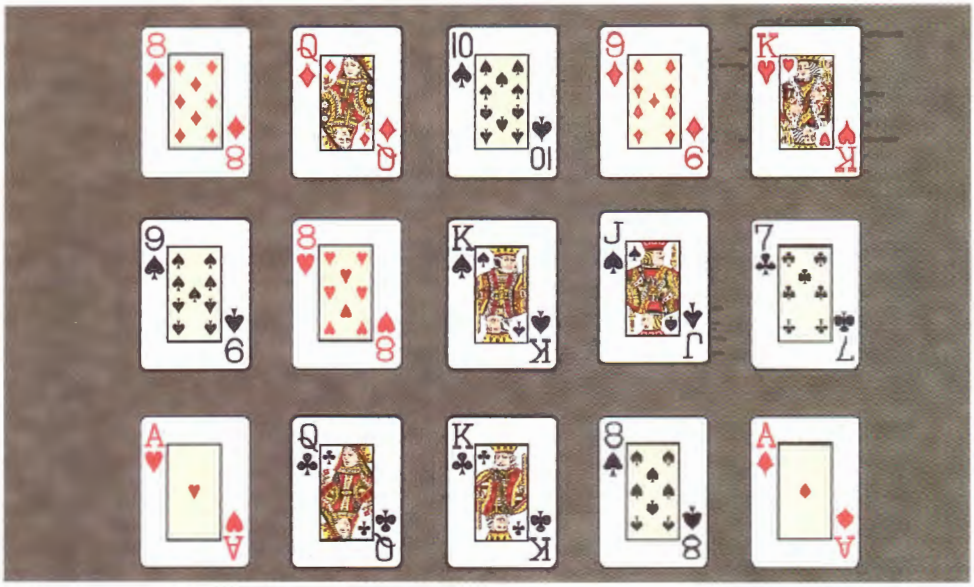
Se repite una tercera y última vez el proceso. Si se han conseguido retirar las ocho cartas de tréboles, el solitario ha salido; en caso contrario, se habrá perdido y deberá empezarse de nuevo con el mazo de 32 cartas completo.

Baraja: **inglesa**
Nº de naipes: **32**
Pozo: **no**
Estrategia: **no**
Duración de la partida: **10 minutos**
Dificultad: ♣
Objetivo: **retirar las ocho cartas de tréboles del cuadro de juego**
Disposición inicial: **tres cartas descubiertas**

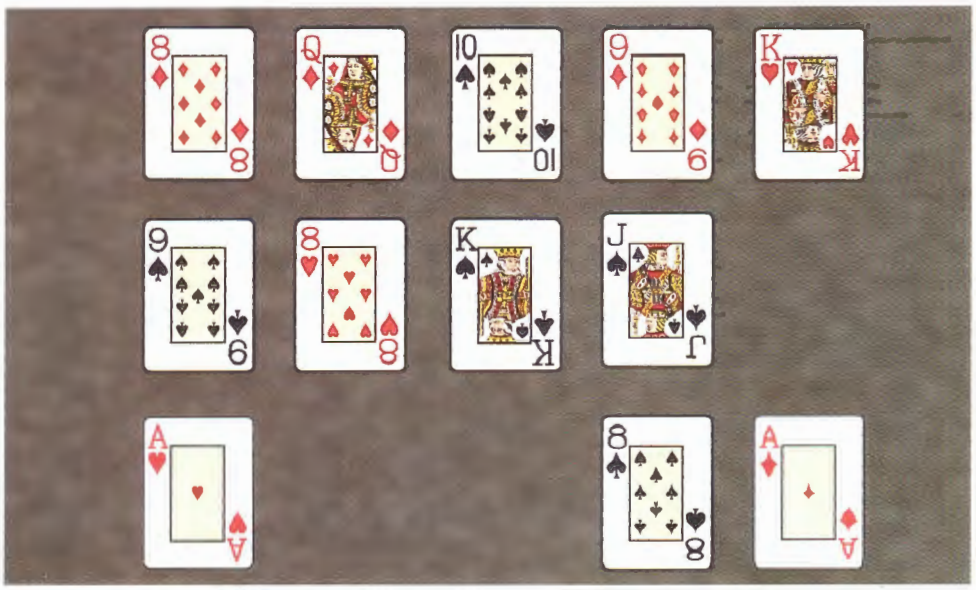
PARTIDA COMENTADA

1 El diez de tréboles se sustituye por otra carta. Aparece una nueva carta de tréboles.

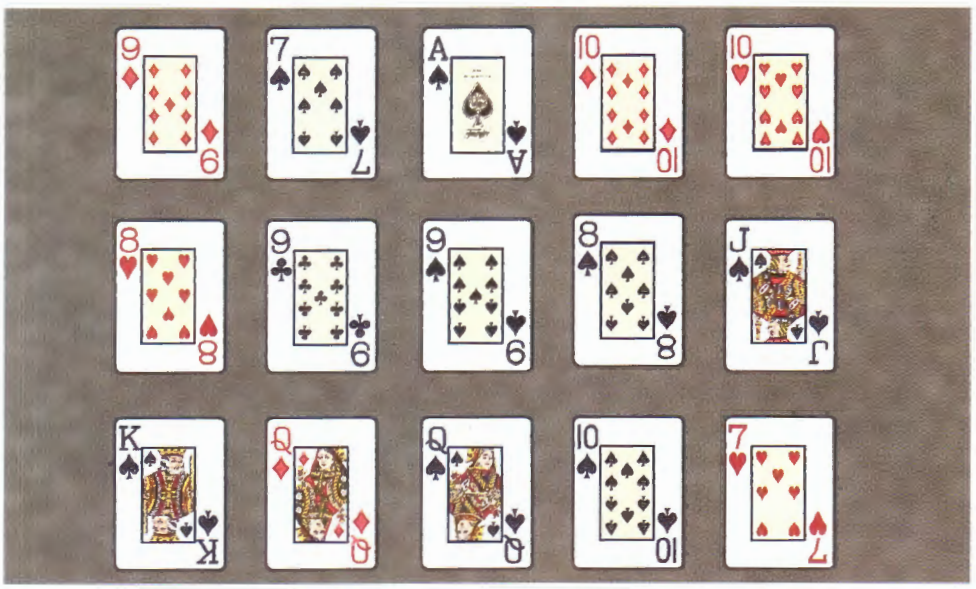
2 Después de sustituir la segunda carta de tréboles, se completa el cuadro de juego con cuatro cartas a la derecha de cada carta de la columna inicial.



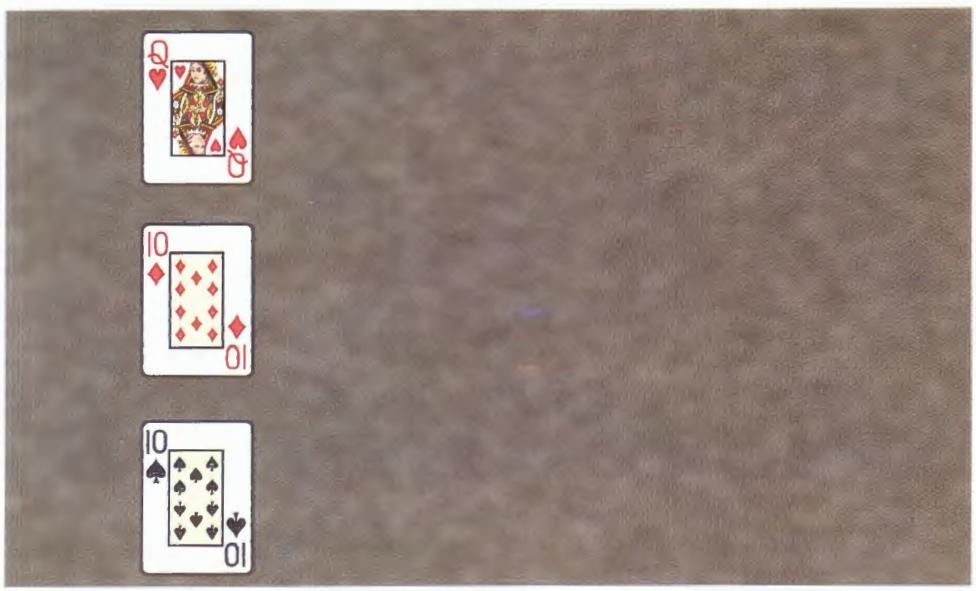
3 Una vez completado el cuadro, se retiran las cartas de tréboles antes de recoger las sobrantes para reiniciar la construcción del cuadro de juego.



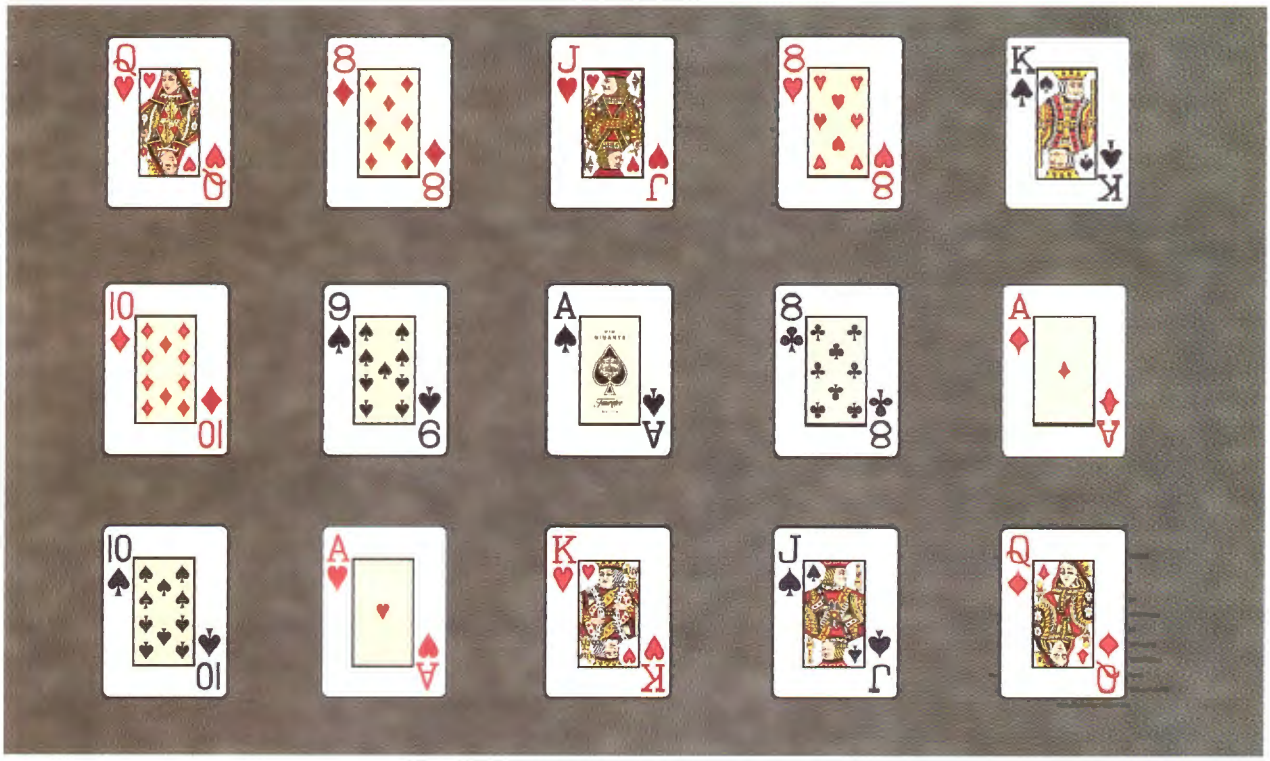
4 Tras barajar las cartas sobrantes con las del mazo, se descubren las tres primeras para formar la columna inicial.



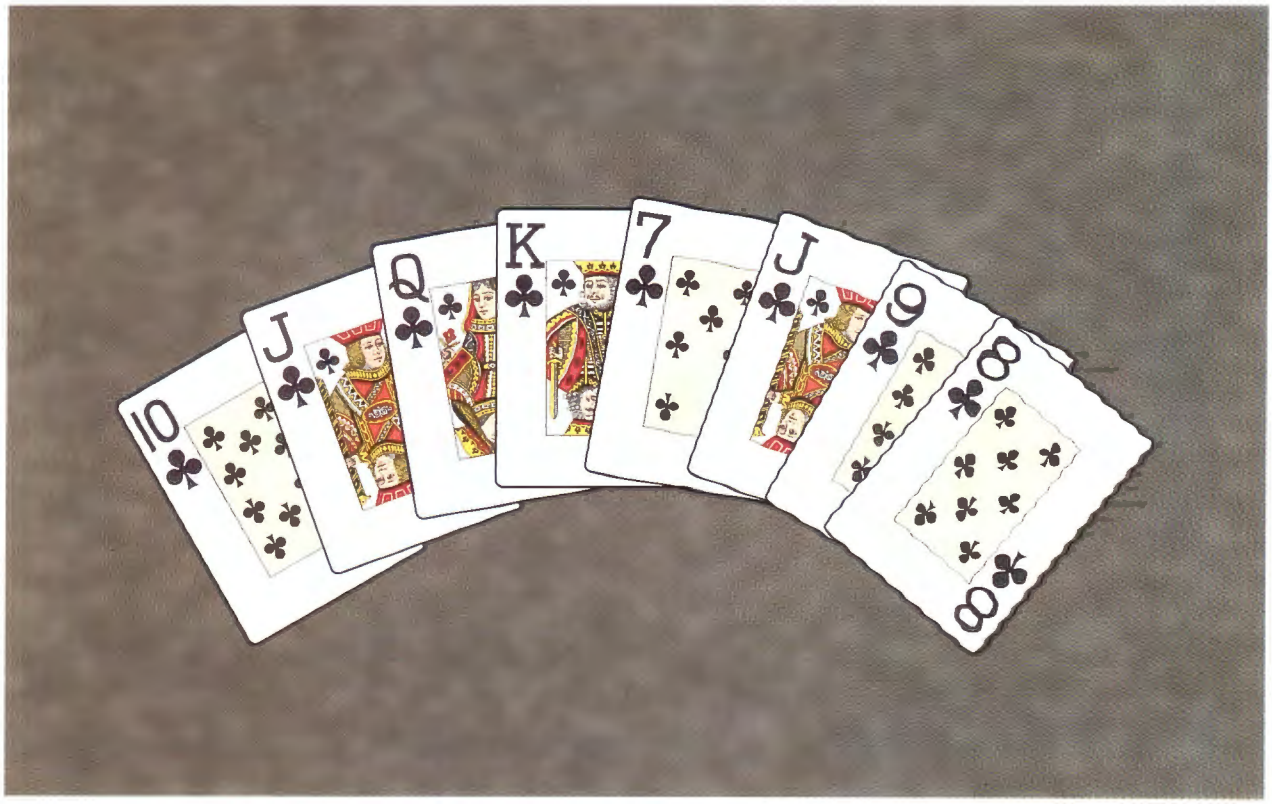
5 Se sustituye la carta de tréboles de la columna inicial del cuadro, y se completa éste con nuevas cartas. Se retiran las cartas de tréboles del nuevo cuadro de quince cartas y se recoge el resto.



6 Tras barajar nuevamente las cartas sobrantes del cuadro con las del resto del mazo, se forma la columna inicial del tercer cuadro de juego. No hay ninguna carta de tréboles.

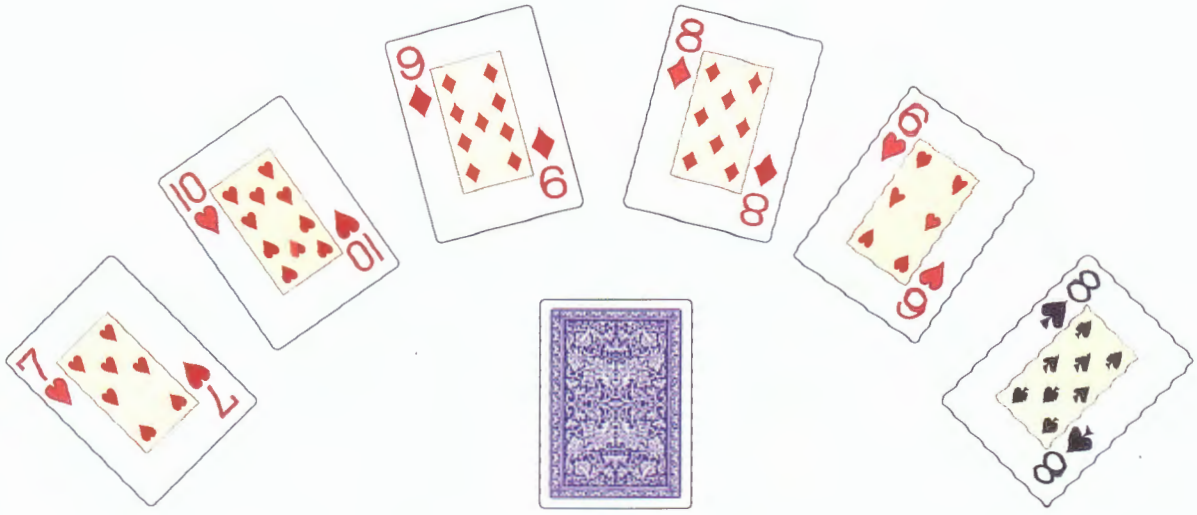


7 Una vez completado el tercer cuadro de juego aparece la octava carta del palo de tréboles, que se retira y se coloca con las otras cartas de su palo.



8 El solitario ha sido resuelto con éxito, ya que se han conseguido retirar las ocho cartas de tréboles en los tres cuadros de quince cartas que se han formado.

DUETO CONYUGAL



Como su nombre indica, se trata de un juego para dos personas. Cada una de ellas juega con su propio mazo, del que intentará desprenderse antes que la otra.

El juego conyugal es para dos o más jugadores. Cada uno de ellos juega con una baraja inglesa de 52 cartas, que debe barajar antes de empezar.

El objetivo del juego es el mismo para todos los jugadores: ser el primero en colocar todas las cartas de su baraja en el cuadro de juego.

Para desprenderse de las cartas, éstas se colocan ordenadas por palos en pilas que se inician con los respectivos ases.

Cada jugador baraja su mazo y, al cortarlo, muestra la carta inferior del *alce* (o parte superior del corte). El que muestra la carta más alta inicia el juego.

A continuación, éste descubre seis cartas de su mazo, que coloca en un arco alrededor del mismo para que no se confundan con las pilas de cartas. Si entre las cartas descubiertas hay algún as, lo colocará aparte para apilar sobre él el resto de cartas del palo en orden ascendente.

Estas pilas de los ases son comunes para todos los jugadores, de modo que todos ellos pueden colocar sus cartas en éstos, independientemente de quién haya iniciado la pila de cartas del palo.

Baraja: **inglesa** (2: una por jugador)

N° de naipes: **52 por baraja**

Pozo: **sí**

Estrategia: **no**

Duración de la partida: **35 minutos**

Dificultad: ♣

Objetivo: **ser el primero en colocar todas las cartas del mazo propio en el cuadro de juego.**

Disposición inicial: **un arco de seis cartas descubiertas**

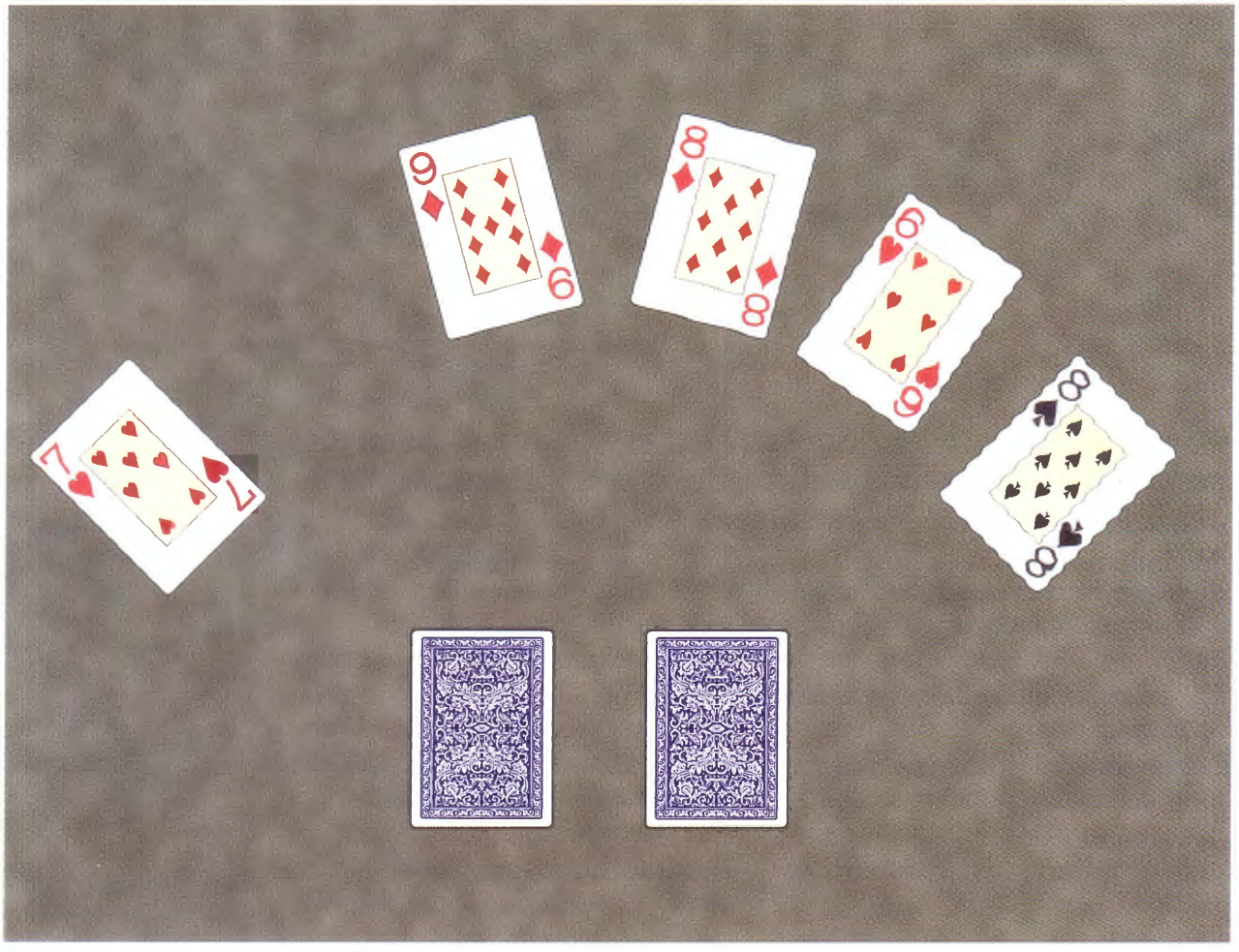
Después de jugar una o más cartas del arco sobre las pilas de los ases, los jugadores cubren los huecos resultantes con las cartas superiores del mazo. Cuando no se pueden jugar más cartas del arco, el jugador descubre la carta superior de su mazo. Si no puede colocarla en alguna pila, la deja boca abajo en un pozo de descartes. Termina su turno colocando en el pozo, también boca abajo, una de las cartas del arco.

Al inicio de su turno, un jugador debe colocar una carta de su mazo en el hueco del arco. Luego, juega las cartas descubiertas que pueda sobre las pilas del cuadro y cubre los huecos que resulten con otras cartas del mazo. Después juega sus cartas del mazo. Termina su turno cuando no puede colocar la carta del mazo en el cuadro de juego.

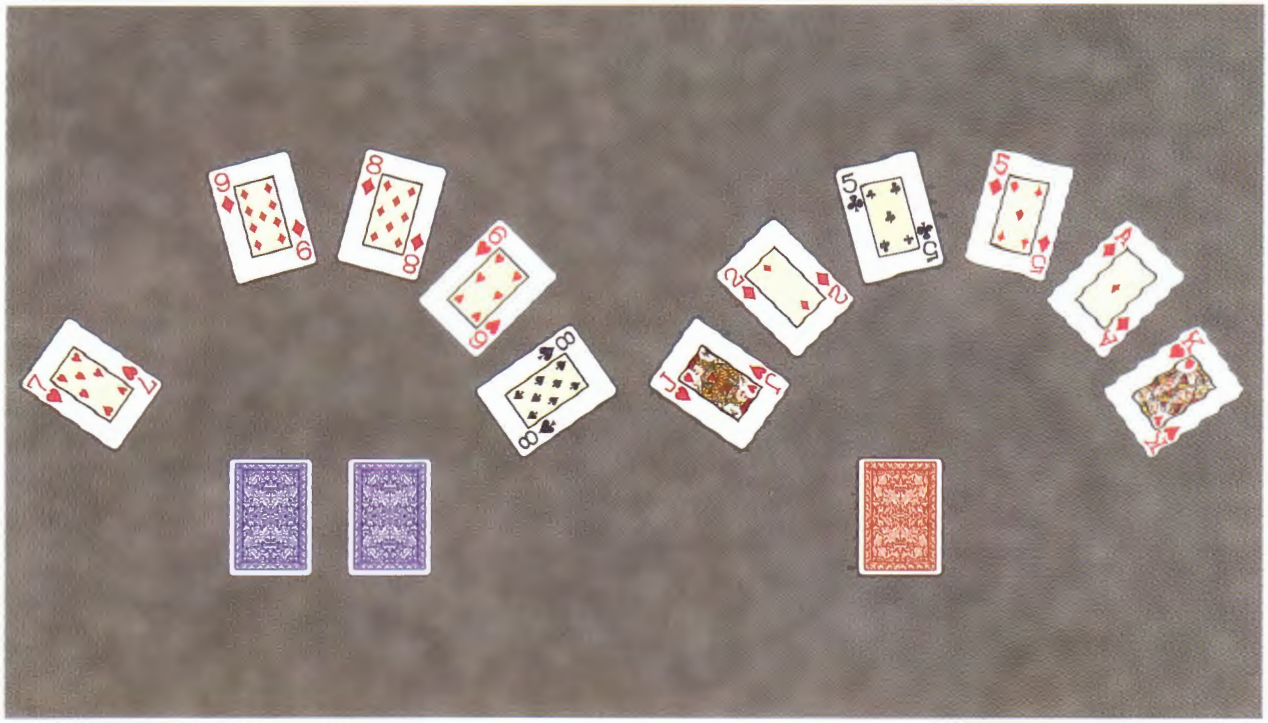
Cuando un jugador se queda sin cartas en su mazo, toma el pozo, lo baraja y lo coloca como si fuera el mazo, siguiendo el juego con las cartas de éste.

El juego termina cuando uno de los jugadores ha conseguido colocar todas las cartas de su mazo (y pozo) en el cuadro de juego. No es necesario colocar todas las cartas en las pilas de los ases, ya que pueden quedar algunas en el arco de cartas descubiertas.

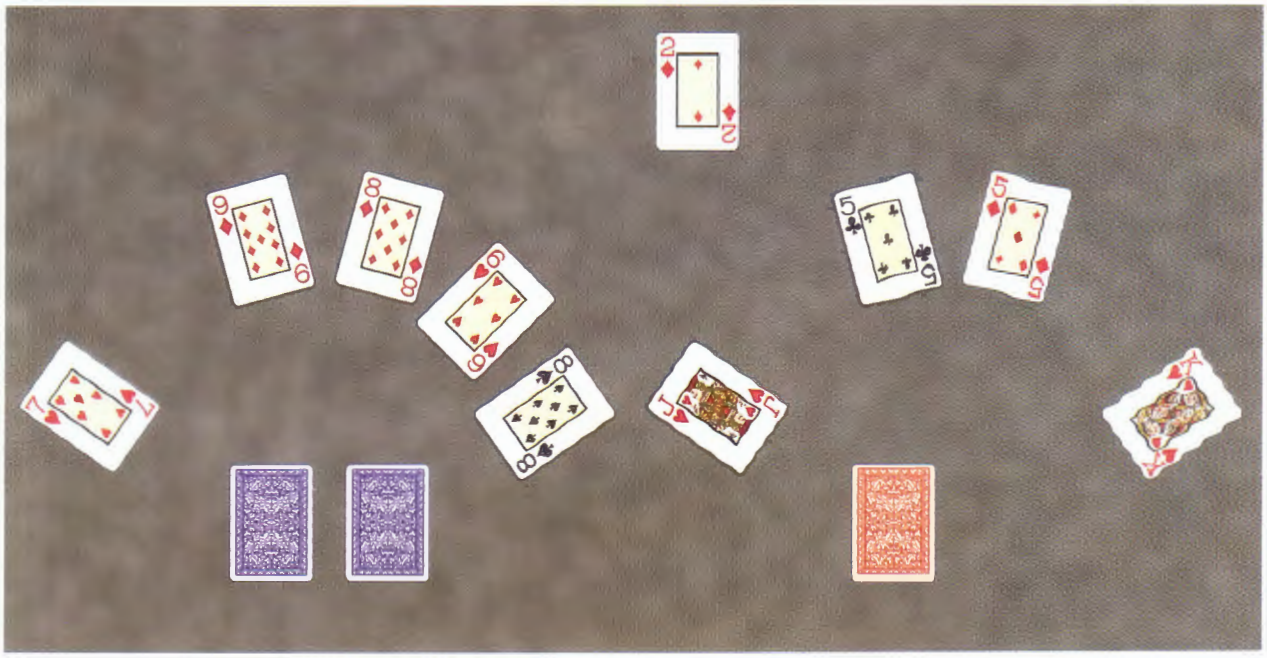
PARTIDA COMENTADA



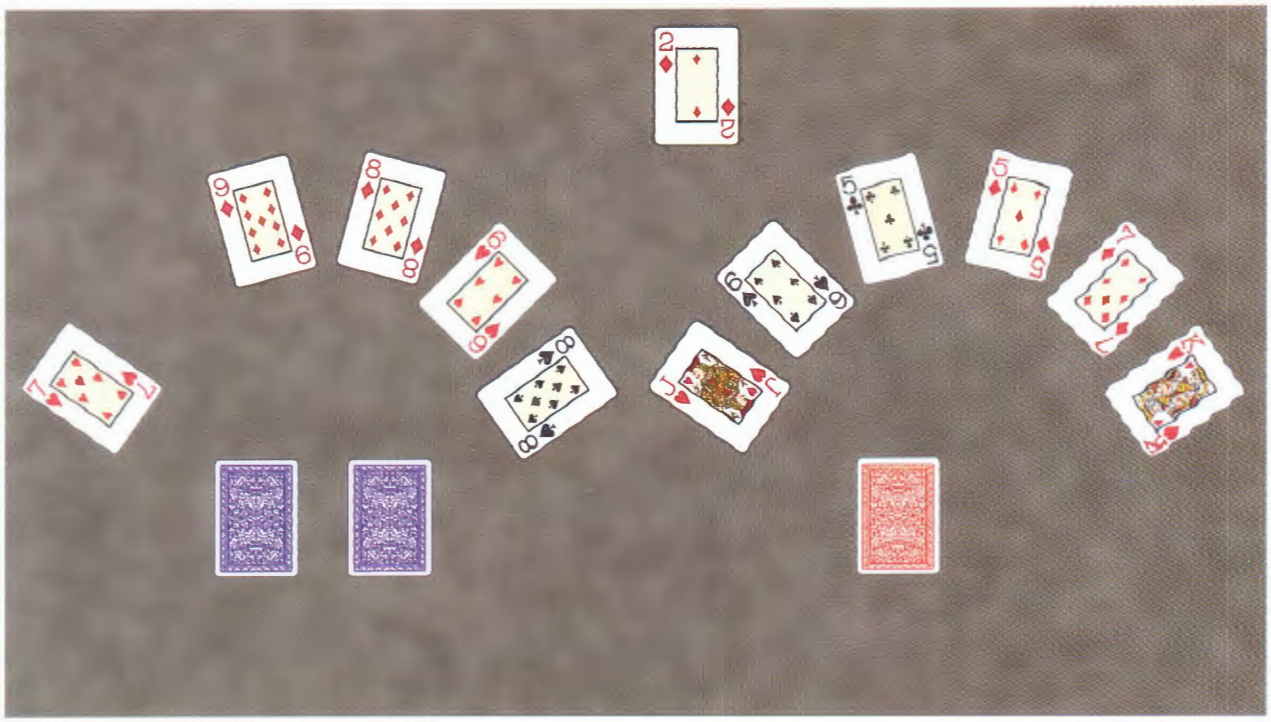
1 El primer jugador es el del mazo azul. Como no puede jugar ninguna de sus cartas del arco –ya que no tiene ningún as–, descubre la primera carta del mazo, que tampoco puede jugar sobre el cuadro (no es un as), y la deja boca abajo junto al mazo, iniciando así el pozo de los descartes. A continuación toma una de las cartas del arco (la más alta o la más difícil de combinar) y la coloca también en el pozo boca abajo.



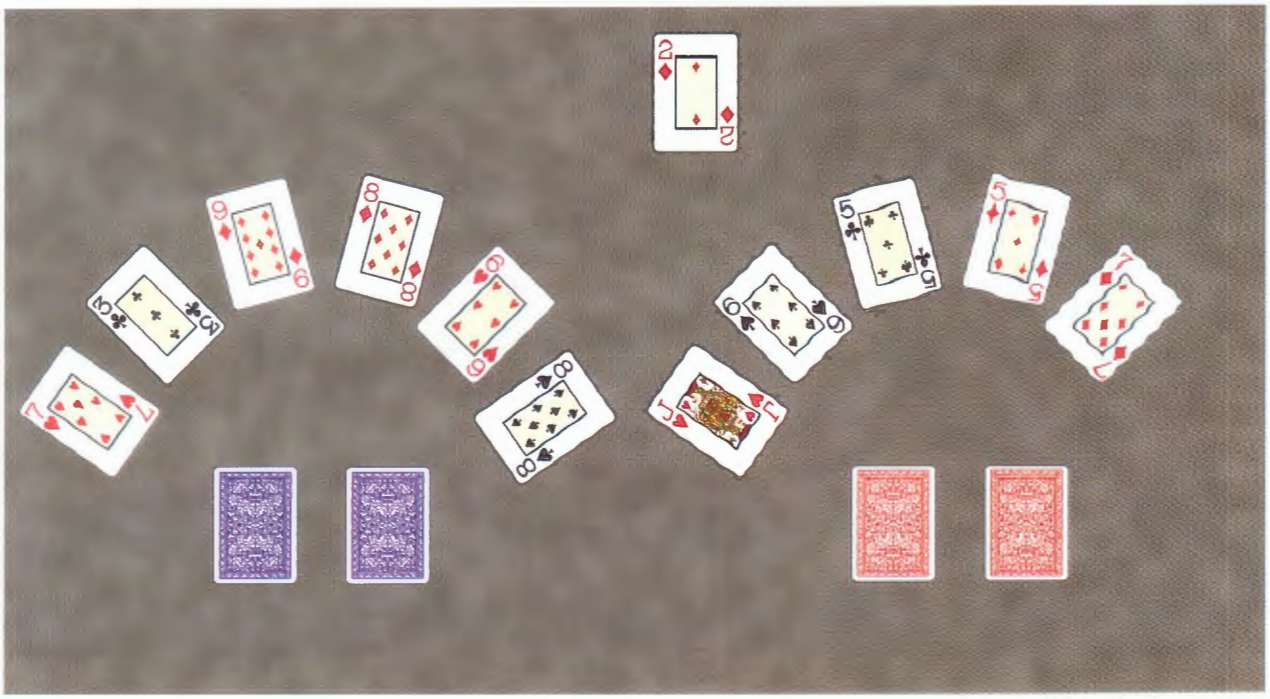
2 Después de que el primer jugador ha terminado su turno, el segundo jugador descubre las seis primeras cartas de su mazo para formar su arco de cartas auxiliares. Estas cartas auxiliares se colocan en arco para no confundirlas con las de las pilas de los ases sobre las que los jugadores han de colocar las cartas de su mazo.



3 Como el segundo jugador (el que juega con la baraja de dorso rojo) cuenta con el as de diamantes entre las cartas descubiertas del arco inicial, puede iniciar la pila de este palo en el cuadro de juego. Sobre el as también puede colocar el dos del palo que tiene entre las descubiertas. Sobre esta pila de diamantes pueden colocar cartas los dos jugadores, siempre que sean correlativas en orden ascendente.

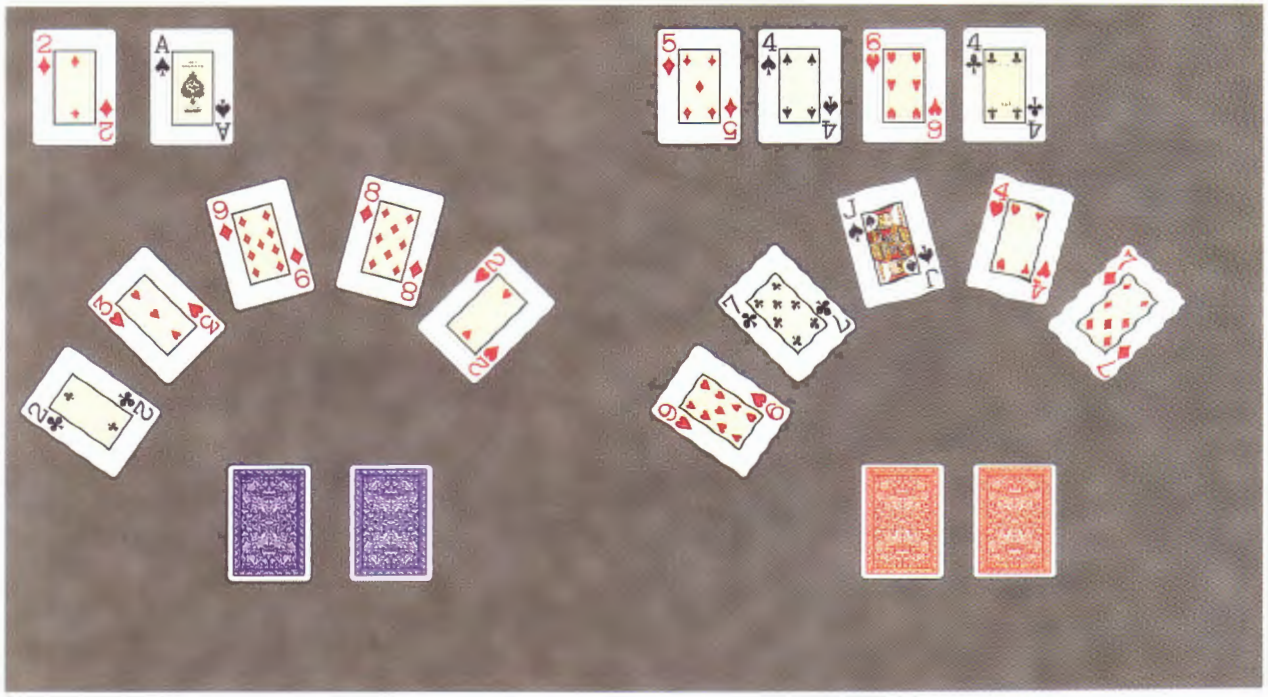


4 El jugador del mazo de cartas rojo, descubre otras dos nuevas cartas del mazo para cubrir los huecos de las cartas de diamantes que ha colocado en la pila de este palo del cuadro. Como ahora no tiene en el arco ninguna otra carta que pueda jugar en el cuadro de juego, deberá empezar a jugar las cartas del mazo.

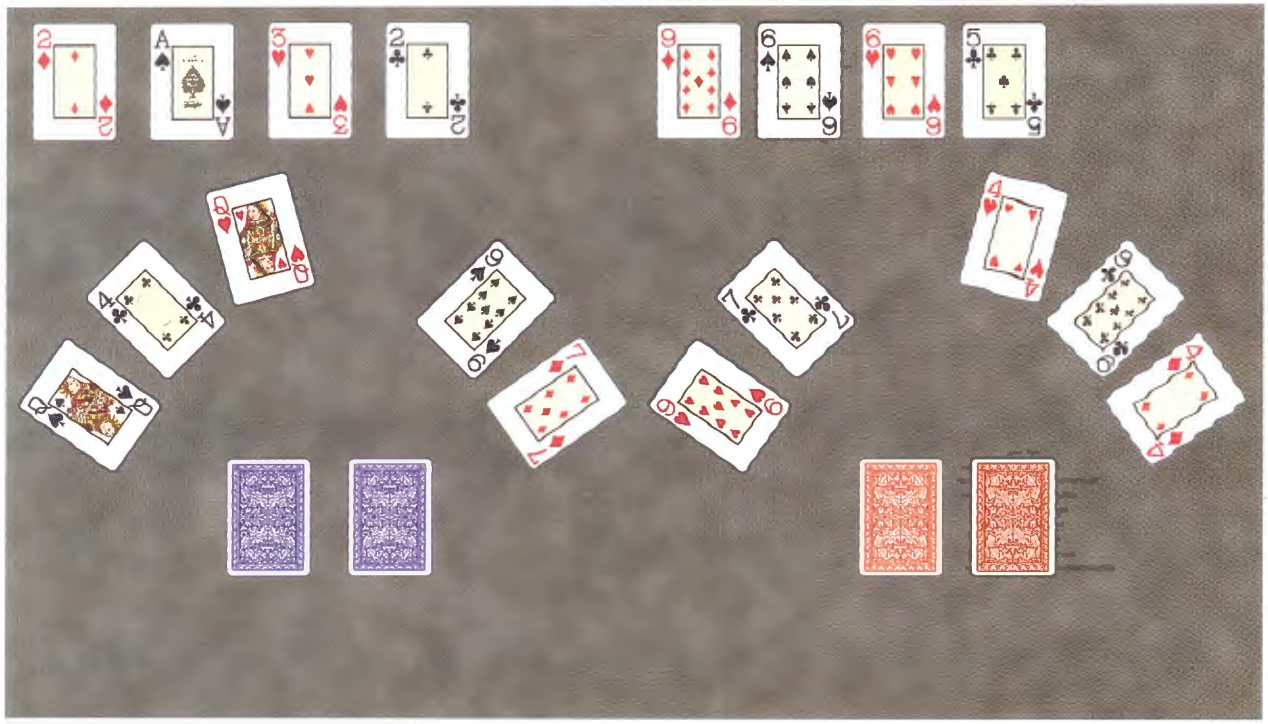


5 El jugador de las cartas del mazo rojo descubre la carta del mazo y, al no poderla jugar sobre el cuadro, la deja boca abajo en el pozo de los descartes. Antes de pasar el turno al otro jugador, coloca una de las cartas del arco en el pozo. Después, el jugador «azul» coloca, al inicio de su turno, la primera carta de su mazo en el arco.

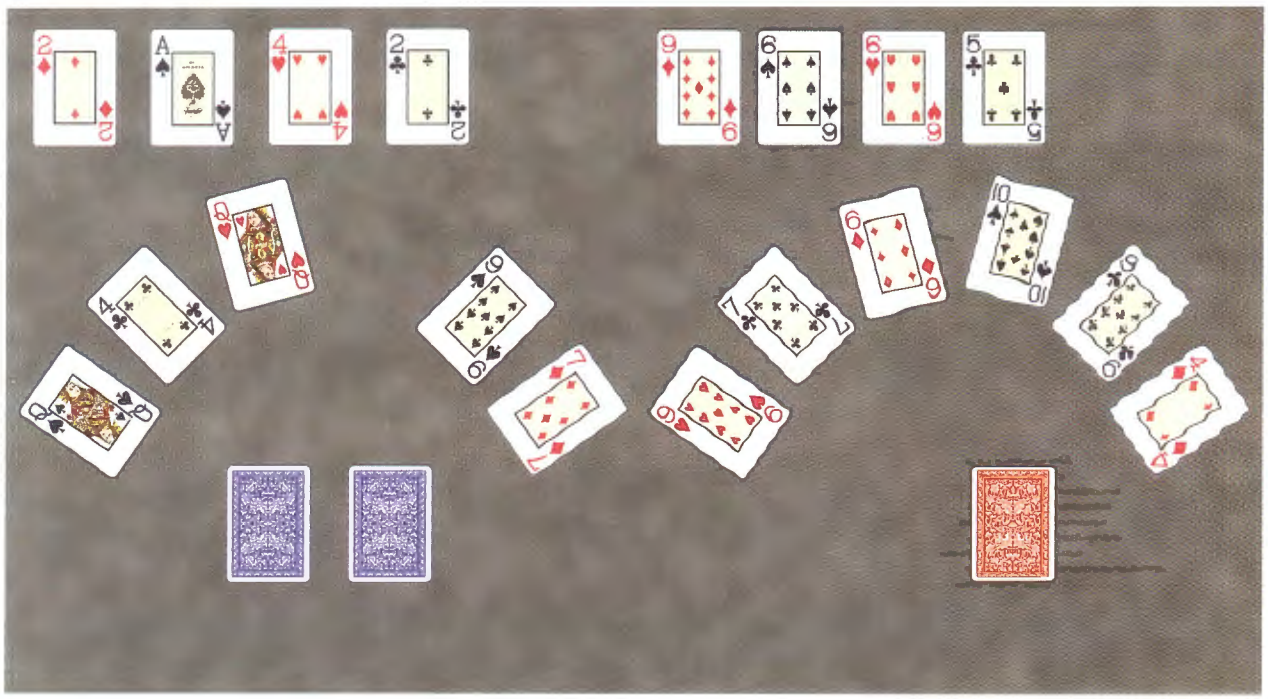
6 Completado el arco al inicio de su turno, el jugador «azul» toma la carta del mazo. Al no poder colocarla en el cuadro, la deja en el pozo. También deja una de sus cartas del arco en el pozo boca abajo, antes de volver a pasar el turno al jugador «rojo», que lo inicia cubriendo el hueco del arco con una de las cartas del mazo.



7 Los primeros pasos del dueto conyugal son un poco repetitivos, pero sirven para mejorar la distribución de las cartas del arco, de modo que, después, resulte más fácil jugar las cartas sobre las pilas del cuadro. Esto se consigue llevando al pozo las cartas más altas o que menos liguen y dejando secuencias de cartas bajas en el arco.

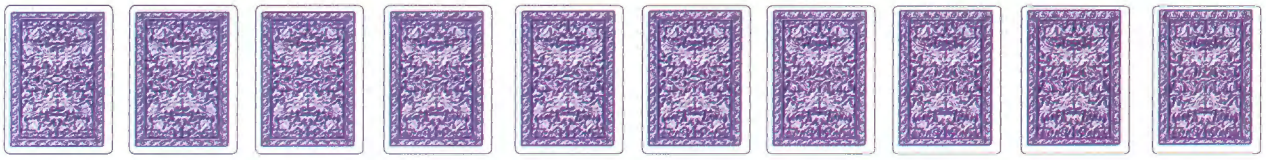


8 El juego ya se encuentra en un estado avanzado. Los jugadores han colocado los ocho ases iniciales de todas las pilas de los palos de cartas. Estas pilas son comunes para los dos jugadores, que pueden jugar sus cartas en cualquiera de ellas (siempre que sean correlativas y del mismo palo). Pero las de los arcos no son comunes.



9 El jugador «rojo» ya ha jugado todas las cartas de su mazo, bien en el cuadro de juego, bien en el pozo de los descartes, pero aún no ha terminado de jugar todas sus cartas porque todavía ha de colocar las que le quedan en dicho pozo. Ahora tendrá que tomarlo, barajar las cartas que lo forman y reiniciar el juego con este nuevo mazo.

SOLITARIO DEL SALTAMONTES



El nombre de este solitario deriva de la mécanica de juego que se utiliza para resolverlo, en la que las cartas de un montón «saltan» hasta otro.

Antes de empezar el solitario, deben retirarse las figuras de la baraja, dejando un mazo de cuarenta cartas (del as al diez de cada uno de los palos).
El objetivo de este solitario es hacer una fila de diez montones de cuatro cartas del mismo índice cada uno, ordenando desde el as hasta el diez (as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve y diez).
Para preparar el cuadro de juego del solitario se distribuyen las cuarenta cartas del mazo en diez montones de cuatro cartas boca abajo cada uno.
El solitario se inicia tomando una carta de uno de los montones (de cualquiera de ellos) y colocándola en una fila debajo del montón al que corresponde su índice.
Se prosigue el solitario del modo indicado hasta que se han descubierto las cuarenta cartas del mazo inicial y se han colocado en sus respectivos montones, teniendo en cuenta que al final debe quedar una fila de cartas ordenadas del as al diez, aunque, naturalmente, no todas las cartas serán del mismo palo.

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **40**

Pozo: **no**

Estrategia: **no**

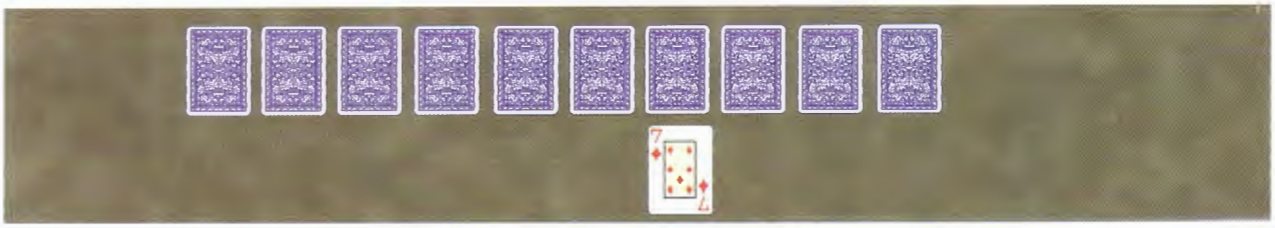
Duración del solitario: **10 minutos**

Dificultad: ♣

Objetivo: **hacer diez montones de cuatro cartas del mismo índice, ordenados del as al diez.**

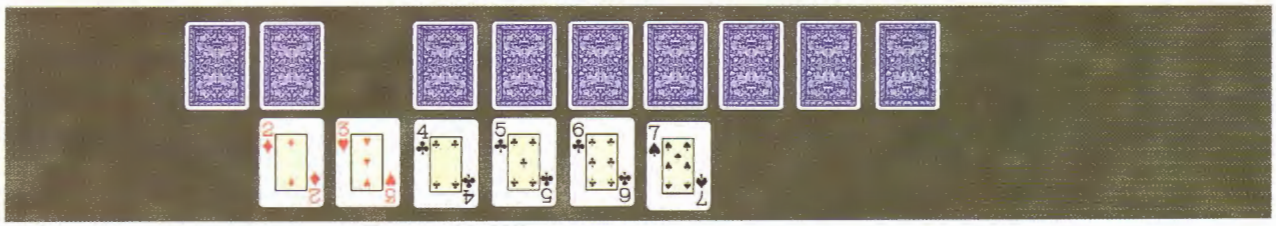
Disposición inicial: **una fila de diez montones de cuatro cartas boca abajo.**

PARTIDA COMENTADA

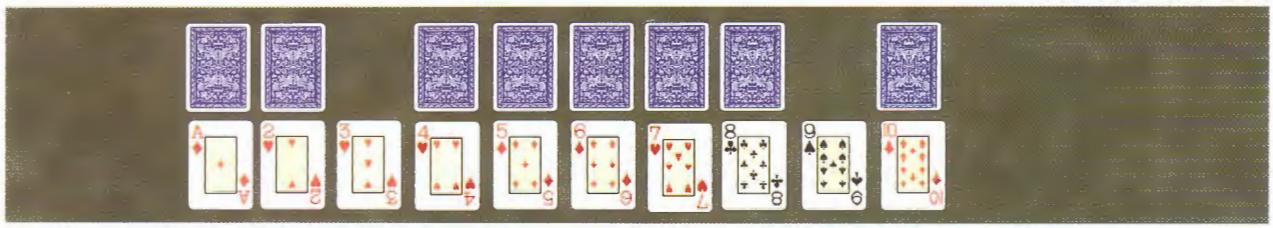


1 La primera carta que se descubre al iniciar el solitario es el siete de diamantes, por lo que se coloca en una segunda fila debajo del séptimo montón.

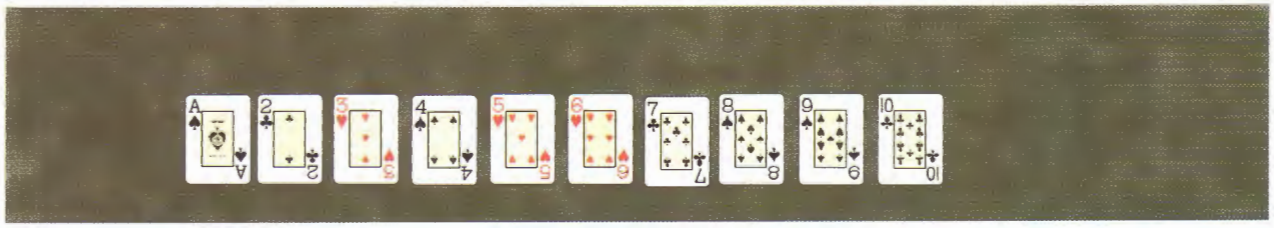
2 A continuación, se descubre una carta de dicho séptimo montón: es el cuatro de tréboles, por ello se coloca debajo del montón correspondiente a su índice.



3 El solitario se prosigue del modo indicado, colocando las cartas que sucesivamente se van descubriendo debajo del montón correspondiente a su índice.

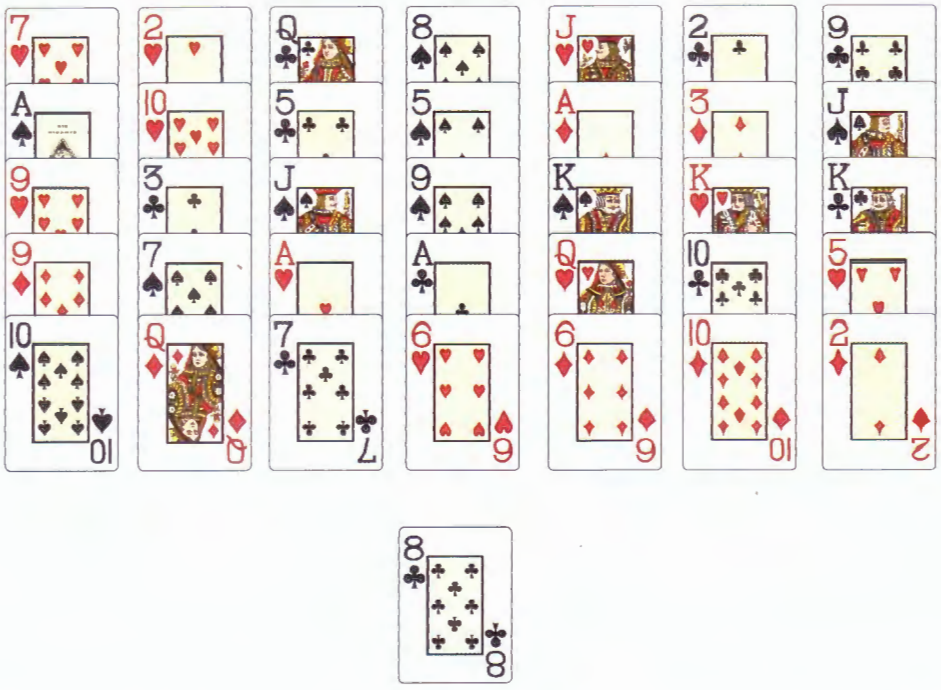


4 Según se van completando los montones de cartas descubiertas de la segunda fila, se vacían los montones de cartas boca abajo de la fila superior.



5 Si se consigue finalizar con éxito el solitario, solamente queda una fila de montones de cuatro cartas del mismo índice, ordenados del as al diez.

SOLITARIO DEL GOLF



En este solitario hay que colocar las treinta y cinco cartas del cuadro inicial sobre el montón inferior, del mismo modo en que un jugador de golf va metiendo su bola en el agujero del *green*.

Después de barajar el mazo de cartas, se descubren de cinco en cinco y se forman siete columnas, en las que las cartas están ligeramente superpuestas, de modo que sólo quedan libres las inferiores de cada una de las siete columnas. A continuación, se descubre la siguiente carta del mazo que se coloca bajo una de las cartas inferiores.

El objetivo del solitario es colocar las cartas de las siete columnas superiores sobre la carta base inferior. Para ello –sin tener en

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **52**

Pozo: **no**

Estrategia: **sí**

Duración del solitario: **20 minutos**

Dificultad: ♣ ♣

Objetivo: **colocar las 35 cartas del cuadro inicial en un montón**

Disposición inicial: **35 cartas descubiertas en siete columnas de cinco cartas, ligeramente superpuestas, de modo que sólo esté libre la carta inferior de cada columna, que será la base sobre la que se apilará el resto de cartas**

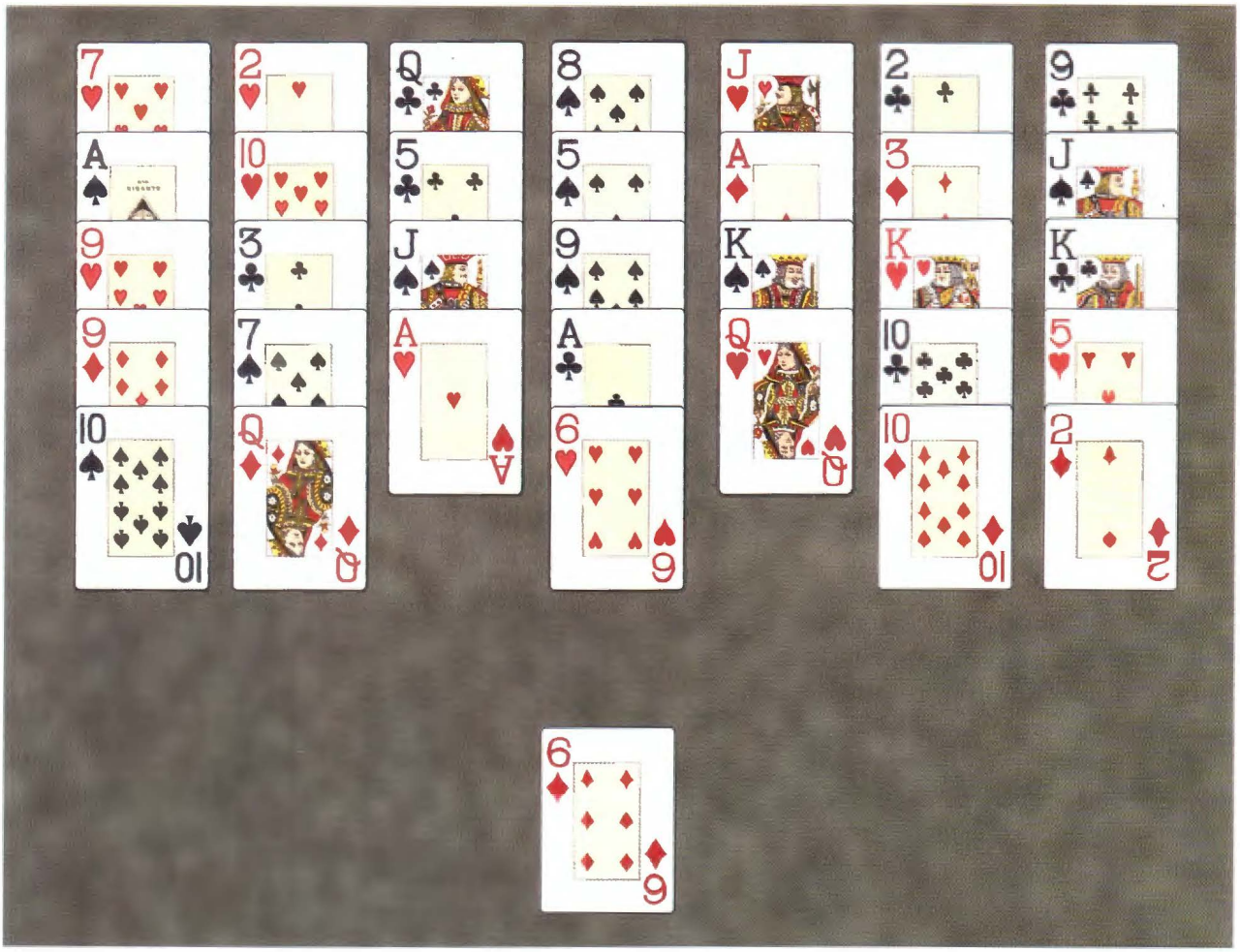
cuenta el palo–, se podrá poner una carta del cuadro en el montón si es consecutiva (ascendente o descendente) con la superior de dicho montón.

Puede jugarse de dos modos: o bien considerando el as y el rey como cartas consecutivas, o bien considerándolas como cartas extremas de la serie. En el primer caso, después de un as se puede colocar un rey o un dos y después de un rey, una reina o un as. En el segundo caso, en cambio, después de un as sólo puede colocarse un dos y después de un rey, una reina.

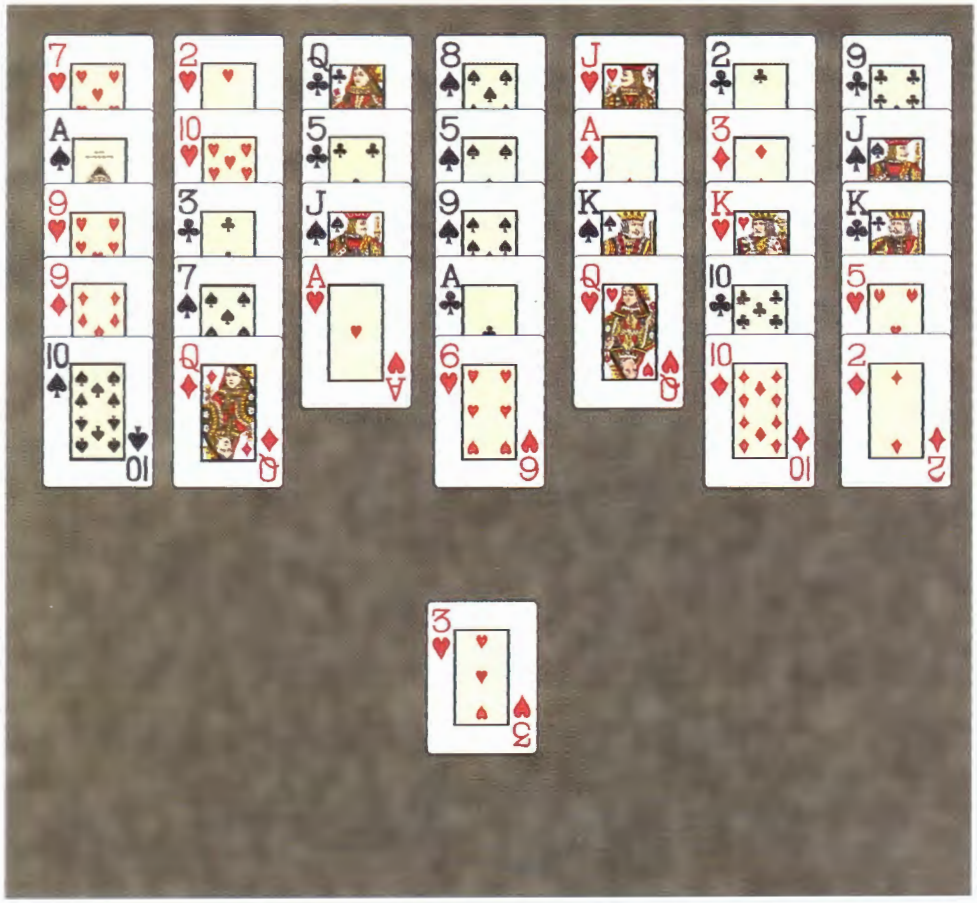
Cuando no pueden colocarse más cartas del cuadro sobre el montón inferior, se descubre la carta siguiente del mazo y se coloca encima del montón para seguir colocando sobre ella las cartas del cuadro.

Sale el solitario cuando se consiguen colocar las treinta y cinco cartas del cuadro inicial en el montón inferior, aunque queden cartas por usar en el mazo. Por el contrario, si se agota el mazo y aún quedan cartas del cuadro por colocar en el montón inferior, sin que sea posible hacerlo –por no ser consecutiva ninguna de las libres con la superior del montón–, se habrá perdido el solitario.

PARTIDA COMENTADA



1 Sobre la carta base inicial, el ocho de tréboles, sólo se pueden colocar dos de las cartas libres (las inferiores de las columnas) del cuadro: el siete de tréboles y el seis de diamantes (aunque también habría sido posible colocar el de corazones). Al retirar una carta de una columna, queda libre la que se encontraba debajo.

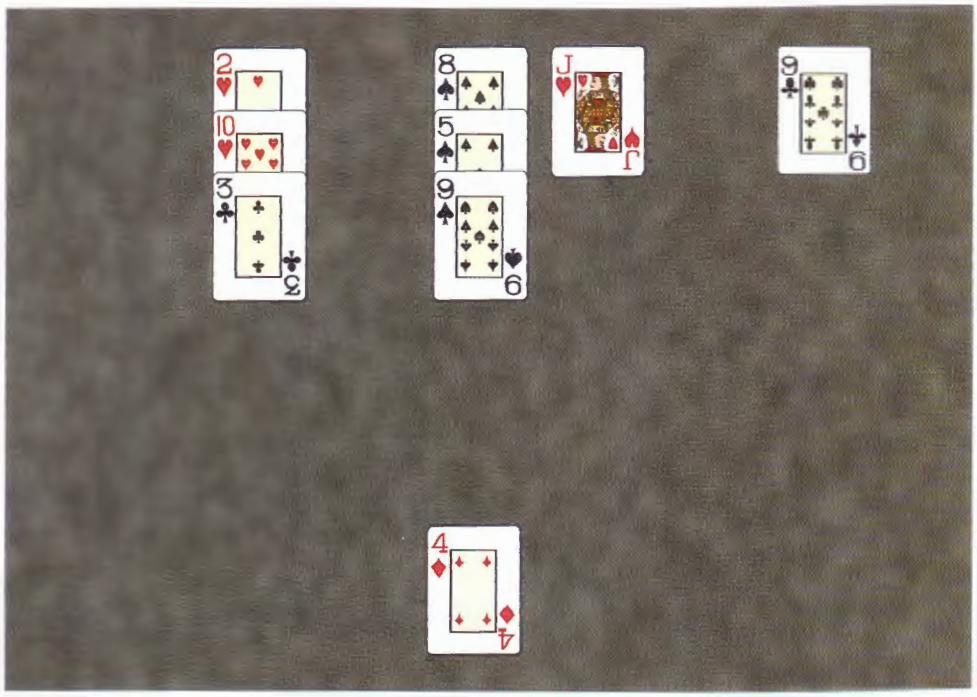


2 Cuando no es posible colocar ninguna de las cartas del cuadro sobre la superior del montón, se descubre la carta superior del mazo y se coloca en el montón para continuar trasladando cartas de las columnas del cuadro sobre ella. En este caso, sobre el tres se podrán poner el dos y el as.

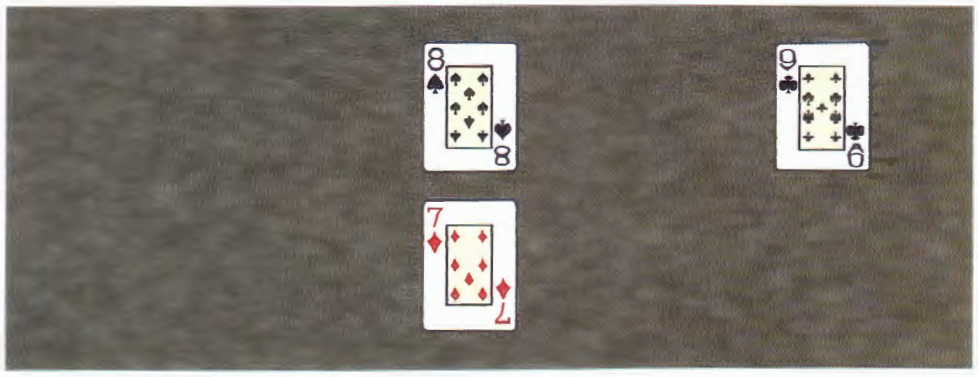
3 Después de haber colocado el dos y el as sobre el tres de corazones descubierto del mazo, el solitario vuelve a quedar bloqueado, ya que sobre el as sólo puede colocarse otro dos, por lo que será necesario descubrir una nueva carta del mazo.

4 El solitario se encuentra en una fase más avanzada de su resolución. En esta posición podrá colocarse uno de los cincos sobre el cuatro, luego el seis de corazones y sobre éste el otro cinco. Después de colocar estas cartas, será necesario volver a descubrir una de las del mazo.

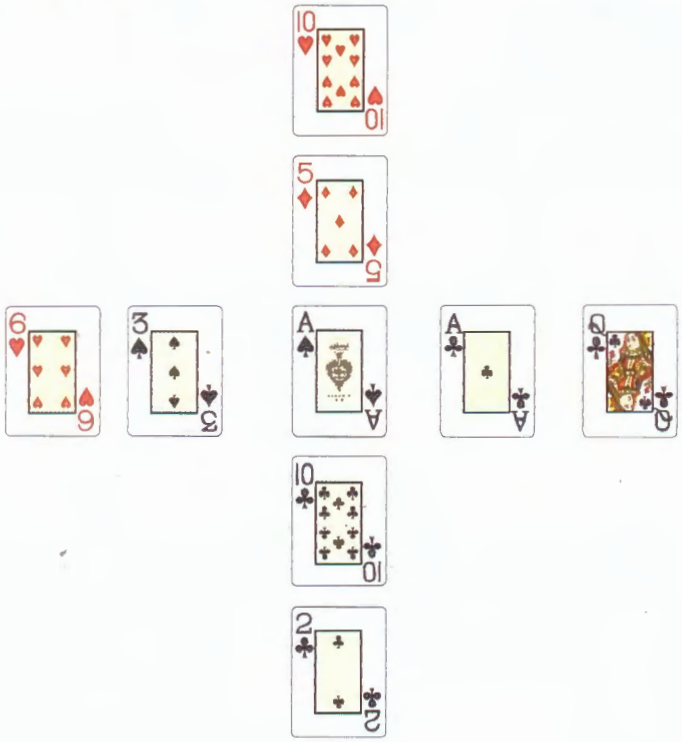
5 El solitario está llegando a su fin. Ya sólo quedan ocho cartas en el cuadro y una de ellas, el tres de picas, puede colocarse sobre el cuatro. Si no quedaran cartas en el mazo para descubrir, se habría perdido, dado que se habría llegado a una situación de bloqueo.



6 Ya sólo queda mover el ocho y el nueve del cuadro sobre el siete del montón para terminar con éxito el solitario.



SOLITARIO DEL MOLINO DE VIENTO



En el solitario del molino de viento, el cuadro de juego semeja las aspas de un molino. Para resolverlo, hay que construir unas pilas de cartas en sentido ascendente y, simultáneamente, otras en sentido descendente.

Antes de empezar el solitario, se toma uno de los ases y se coloca en el centro del cuadro de juego. Las 103 cartas restantes se barajan en un único mazo.

Después de barajar el mazo, se descubren sus ocho primeras cartas, que se colocan repartidas alrededor del as (dos en cada sentido) formando una cruz, como las aspas de un molino.

El objetivo del solitario es formar cuatro pilas de trece cartas consecutivas, desde el rey hasta el as en orden descendente, y una pila de cincuenta y dos cartas en orden ascendente del as al rey (cuatro veces).

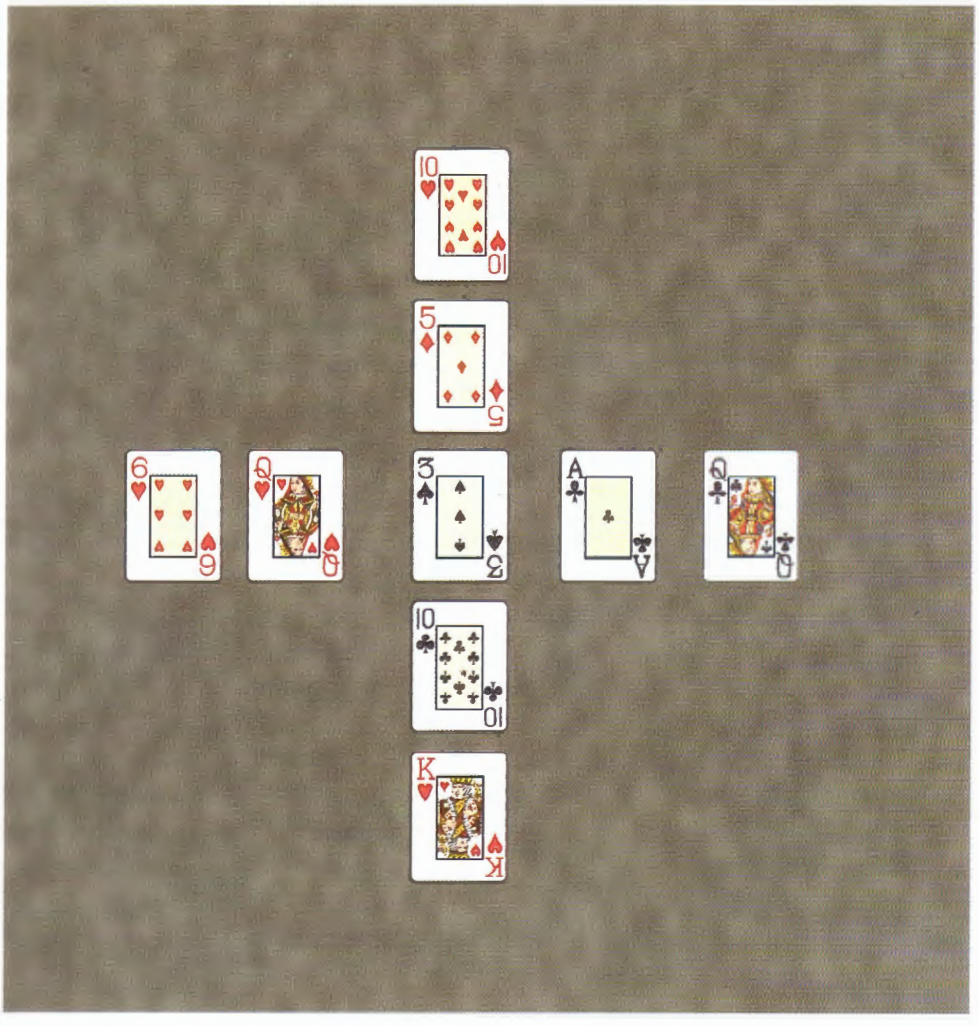
Si alguna de las cartas de las aspas es un rey, se coloca en una de las cuatro esquinas del as, en uno de los ángulos que forman las aspas. El hueco resultante se ocupa con una carta que se descubre del mazo. Del mismo modo, los otros ángulos de las aspas, en las esquinas del as central, se ocuparán por reyes cuando se descubran del mazo. De esta forma, habrá cuatro bases sobre las que colocar las

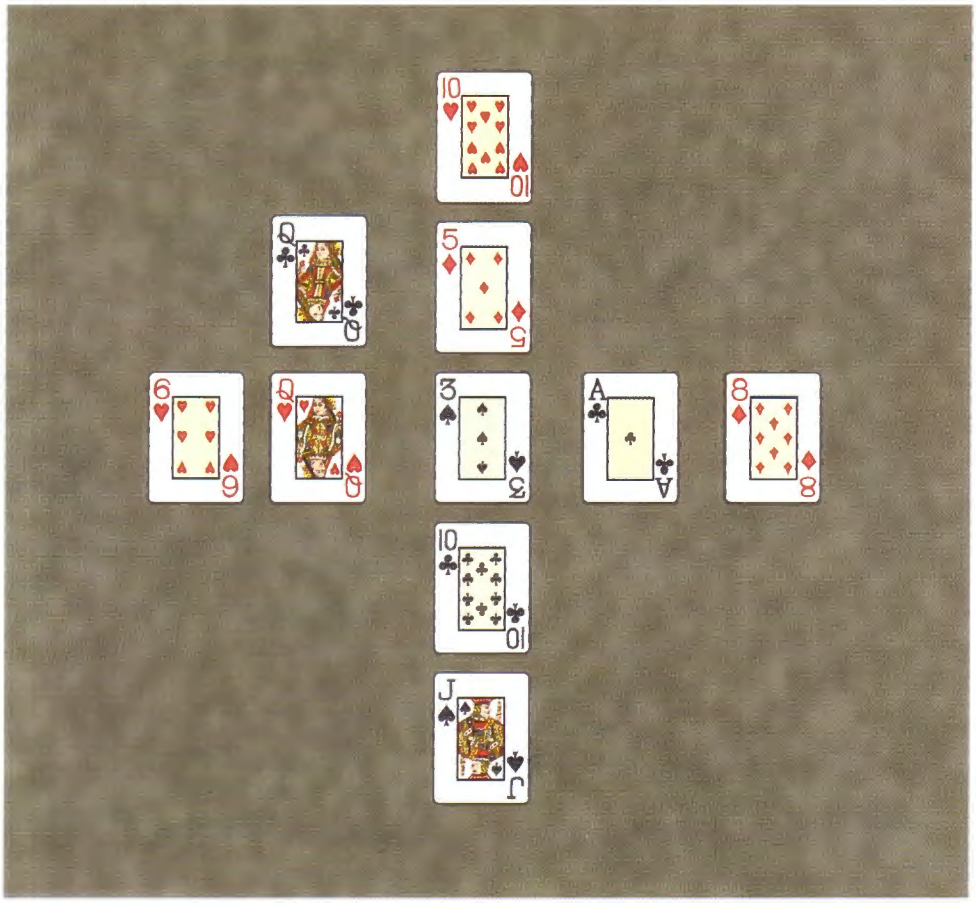
Baraja: **inglesa (2)**
Nº de naipes: **104**
Pozo: **sí**
Estrategia: **sí**
Duración del solitario: **35 minutos**
Dificultad: ♣ ♣ ♣
Objetivo: **conseguir una pila de 52 cartas en orden ascendente del as al rey (cuatro veces) y otras cuatro pilas de 13 cartas en orden descendente del rey al as**
Disposición inicial: **ocho cartas en cruz con un as en la intersección**

cartas en orden consecutivo descendente hasta el as.
En este solitario, los palos no tienen ninguna importancia, sólo se tienen en cuenta los índices de las cartas.
Para resolver el solitario, se van descubriendo cartas del mazo que se colocarán, si es posible, sobre una de las cinco pilas del cuadro. Si no pueden colocarse en el cuadro, se pondrán en un pozo de descartes, del que siempre estará disponible la carta superior.
Siempre que sea posible se jugarán las cartas de las aspas en las pilas. Los huecos del cuadro se cubrirán con cartas del pozo y, si no hay pozo, con cartas del mazo. Puede tomarse una carta de alguna de las pilas de los reyes y colocarla en la pila del as, pero no al revés. Sólo se puede colocar una en cada jugada, es decir, la siguiente carta que se juegue sobre la pila del as debe provenir de las aspas, del pozo o del mazo. A continuación, es posible jugar otra carta de alguna de las pilas de los reyes sobre la pila del as.
Sale este solitario cuando se consigue una pila central de cincuenta y dos cartas terminada en un rey, con cuatro pilas de trece cartas en sus esquinas terminadas en ases.

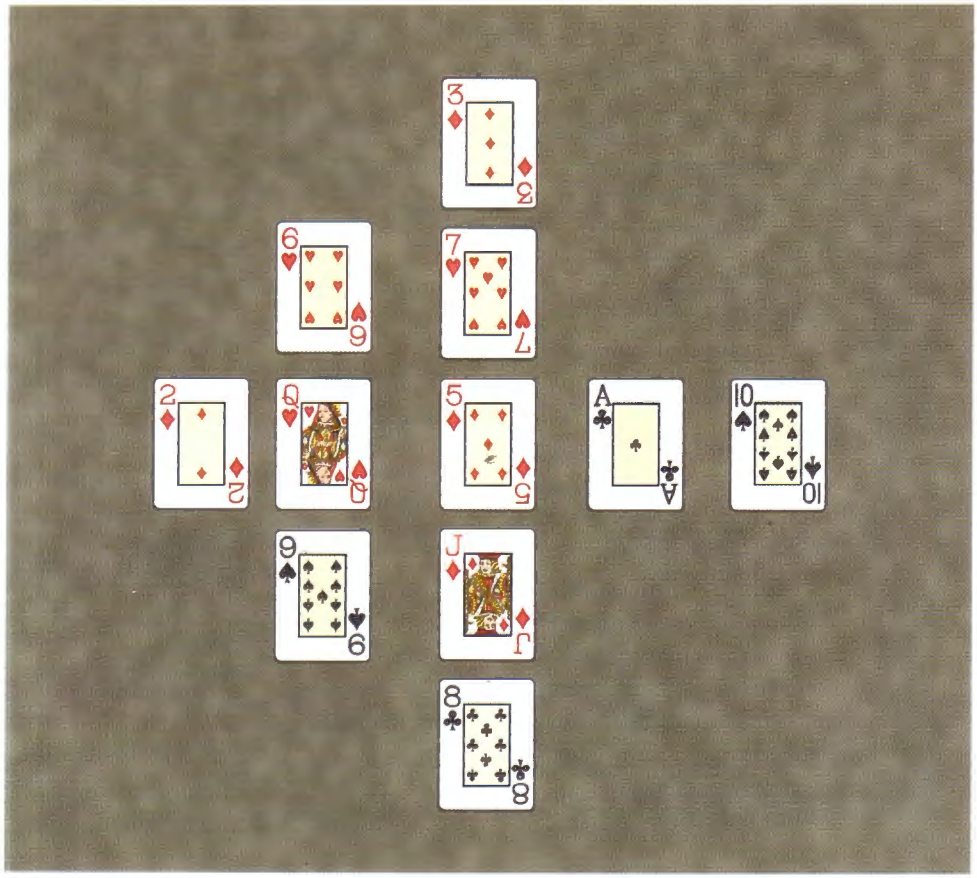
PARTIDA COMENTADA

1 El dos y el tres (no importa el palo, sólo es preciso que las cartas sean consecutivas) de las aspas pueden colocarse sobre el as central. Los huecos resultantes se ocupan con nuevas cartas que se extraen del mazo.



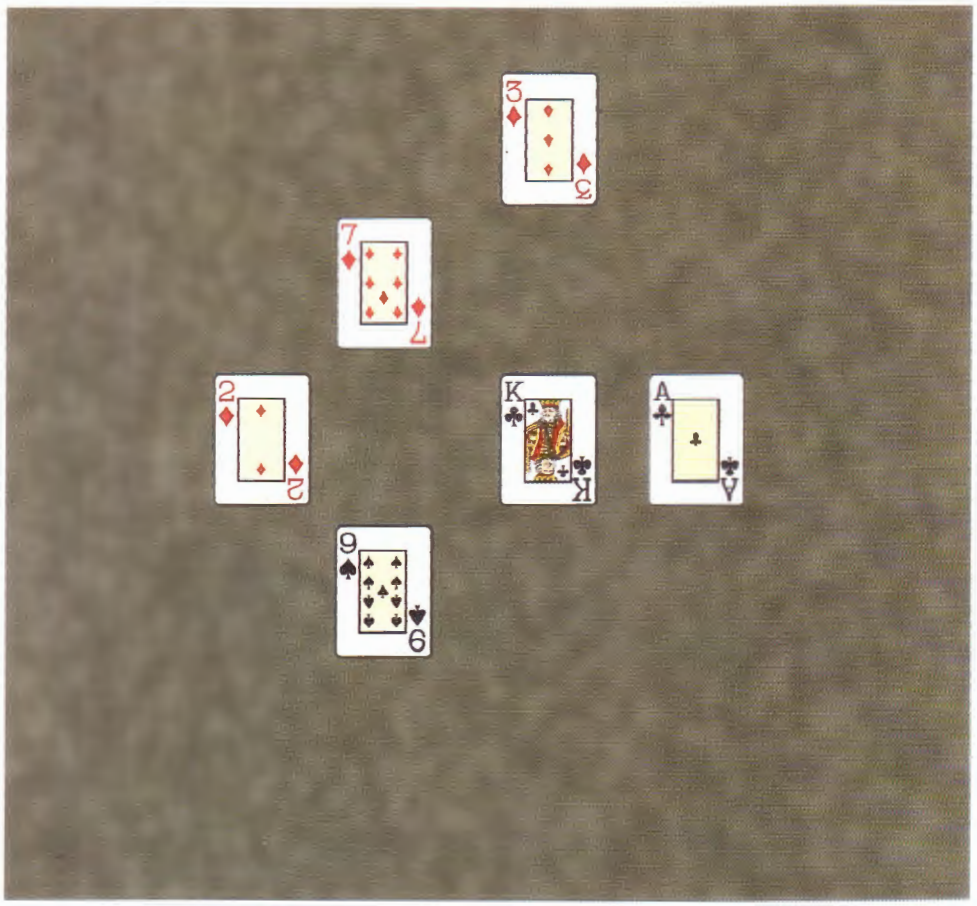


2 El rey que ha aparecido en una de las aspas se pone en una de las esquinas del montón central. Sobre él se coloca una de las dos reinas del cuadro. Los huecos resultantes se ocupan con nuevas cartas del mazo.

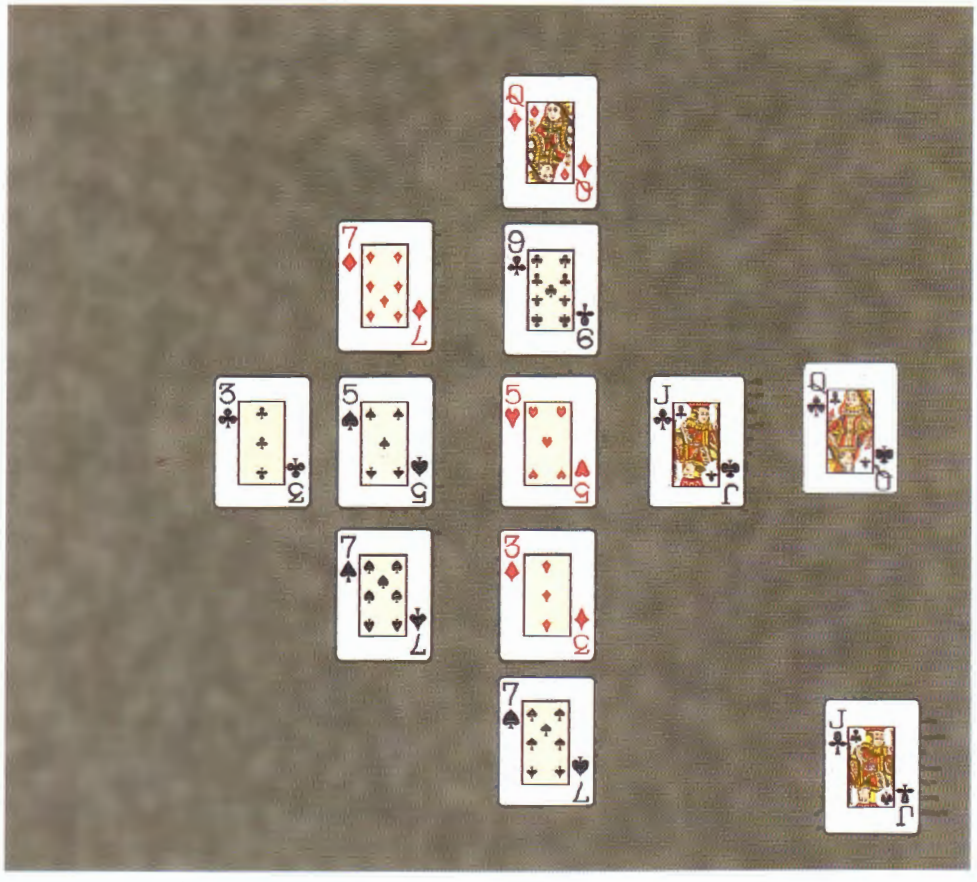


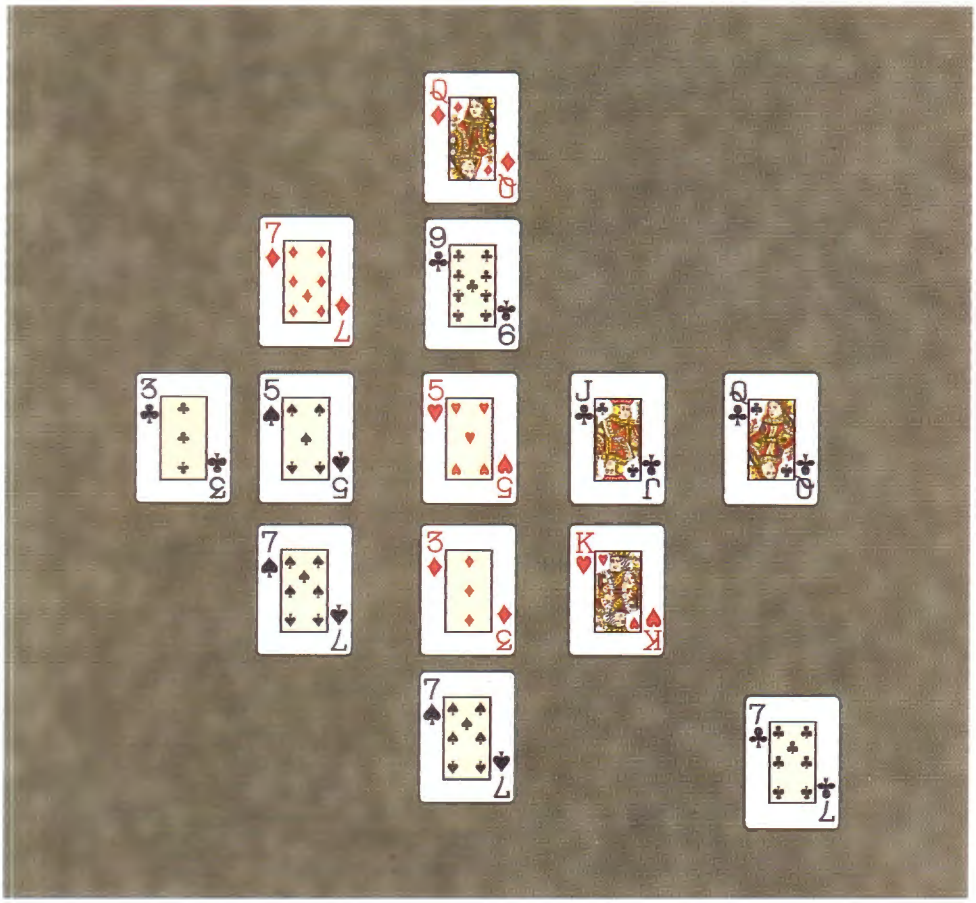
3 En esta posición, pueden jugarse el ocho y el siete sobre la pila del rey inferior izquierda. También sería posible tomar el seis de la pila superior izquierda para colocarlo en la pila central y, a continuación, jugar el siete y el ocho. Tras esto, podrá volver a jugarse una carta de la pila de un rey (el nueve) y seguir colocando cartas del cuadro en la pila central.

4 En la pila central se ha colocado un nuevo rey que se ha descubierto del mazo. Este rey también podría haber servido de base en uno de los dos huecos de la derecha. Después del rey, se colocará un nuevo as en la pila central y sobre él el resto de cartas en orden consecutivo ascendente.

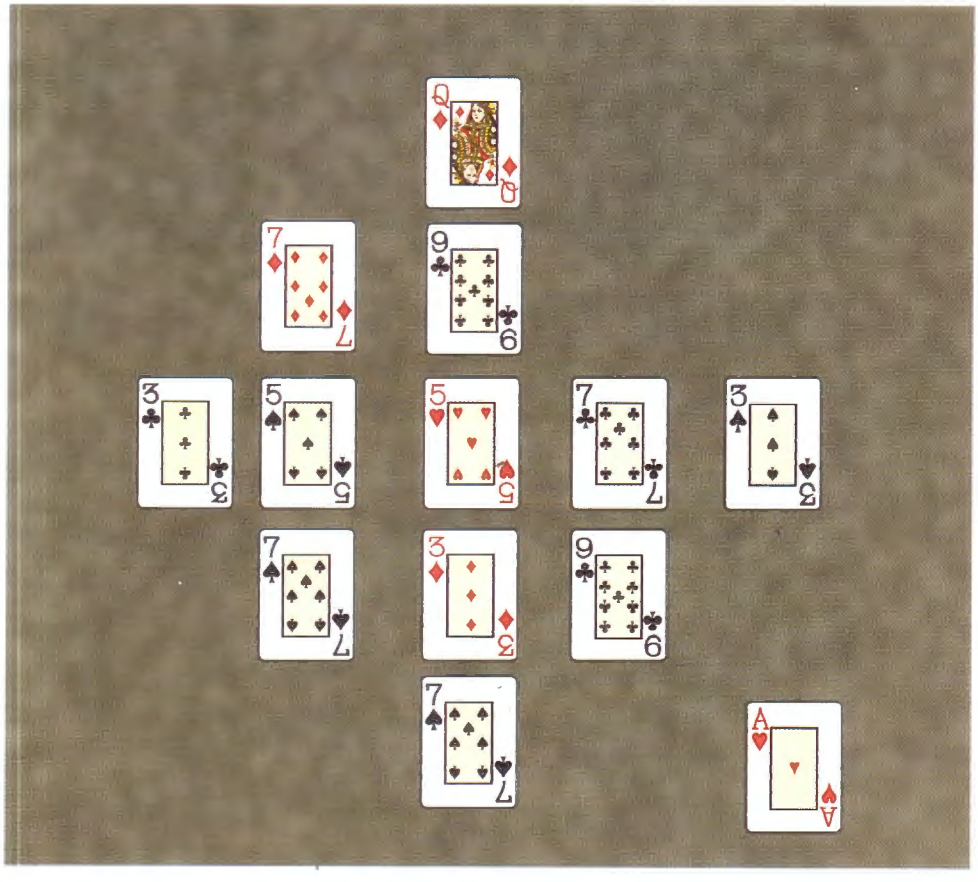


5 Cuando todos los lugares del cuadro están ocupados y la carta que se descubre del mazo no puede jugarse sobre ninguna de las pilas por no ser consecutiva (ascendente o descendente) con la carta superior de esas pilas, se coloca en un pozo de descartes del que siempre estará disponible la carta superior.



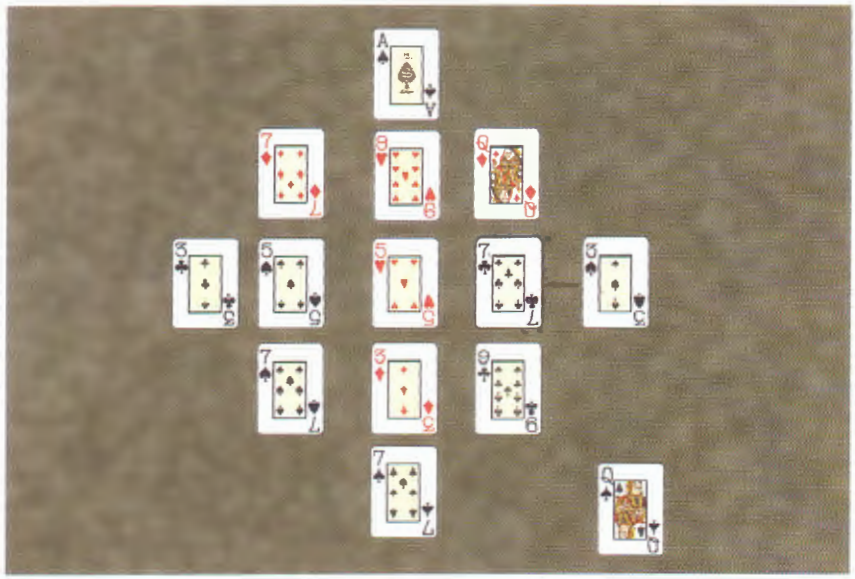


6 Al aparecer un nuevo rey del mazo, éste se coloca en uno de los ángulos de las aspas como base de una de las pilas de trece cartas en orden descendente que deben conseguirse para resolver el solitario. Sobre él se juegan todas las cartas del cuadro que sea posible.

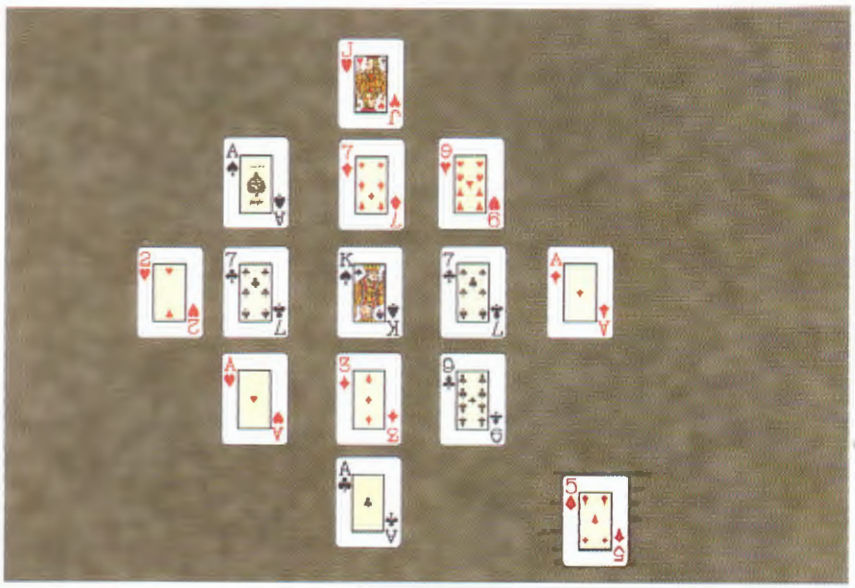


7 Los huecos del cuadro que resultan de jugar las cartas sobre una de las pilas se cubren con cartas del pozo. Sólo si no hubieran cartas disponibles en éste (es decir, si no hubiera pozo), se colocarían cartas del mazo directamente en el cuadro, como se hace al inicio del juego.

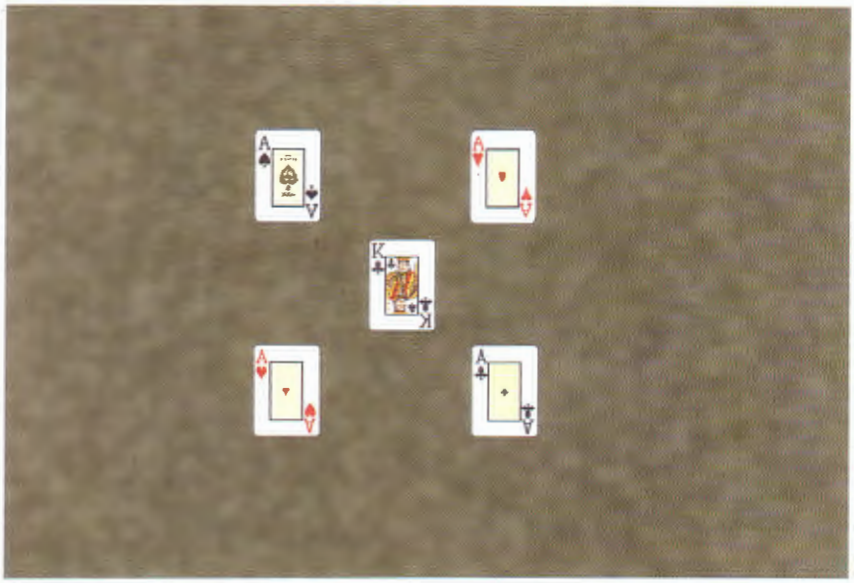
8 Las cuatro pilas de las esquinas del as ya están iniciadas. En esta posición, tanto las dos pilas de la izquierda como la central se encuentran a la espera de que aparezca un seis. En la pila central, para continuar la progresión en orden ascendente, continuando con un siete; en las otras dos, en orden descendente, siguiendo con un cinco.



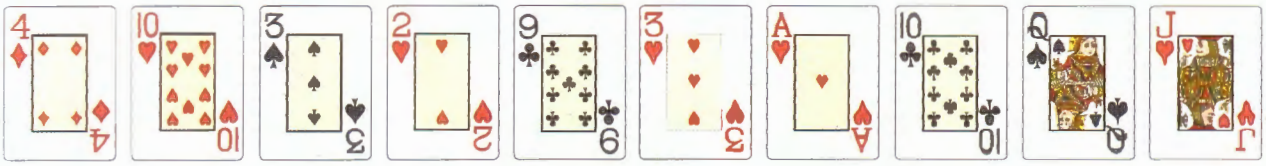
9 El solitario ya se encuentra en una fase muy avanzada de su resolución: las dos pilas de la izquierda han llegado a su término (aunque, si fuera necesario, los ases aún podrían utilizarse en la pila central) y en la pila central, al colocar el segundo rey, se ha llegado a la mitad. Sobre dicho rey se colocará uno de los ases del cuadro, seguido del dos y del tres.



10 Aspecto final del solitario una vez resuelto: una pila central de cincuenta y dos cartas (cuatro series del as al rey), rodeada por cuatro pilas de trece cartas (del rey al as) colocadas en sus esquinas. Como en este solitario los palos de las cartas no tienen ninguna importancia, aparecen dos ases del mismo palo en dos de las pilas laterales.



SOLITARIO DE LA ARAÑA



Para jugar este difícil y divertido solitario se van colocando hileras de cartas del mismo modo en que una araña teje su tela.

Para empezar a jugar el solitario de la araña, se toman dos barajas inglesas completas y se mezclan sus cartas en un único mazo. Una vez barajado el mazo, se descubren las diez primeras cartas y se colocan en una hilera. Dicha hilera constituirá el cuadro inicial de juego.

El objetivo del solitario es formar series de cartas consecutivas en sentido descendente (rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos y as) para retirarlas del cuadro de juego, de modo que, al final, no quede ninguna carta sobre la mesa.

Las cartas consecutivas pueden ser del mismo palo o de palo distinto. Las series de cartas del mismo palo pueden trasladarse de una columna a otra del cuadro de juego como si se tratase de una sola carta.

Cuando se forma una serie de cartas completa –ya sean las cartas del mismo palo o de varios palos–, se retiran del cuadro y se colocan en un montón aparte.

Cabe señalar que, dado que no hay ninguna carta que sea superior a los reyes, éstos no pueden colocarse sobre ninguna otra carta. Únicamente pueden colocarse en alguno de los huecos que quedan en la hilera inicial después de mover todas las cartas de una columna.

Una vez colocadas las diez cartas iniciales, se forman con ellas todas las series de cartas consecutivas que sea posible.

Tras haber construido todas las series de cartas posibles, se descubren nuevas cartas del mazo para cubrir los huecos que han quedado en la hilera inicial.

Si alguna de estas cartas puede colocarse sobre la inferior de otra columna del cuadro por ser consecutiva, se forma esta nueva serie y se ocupan los huecos con nuevas cartas del mazo.

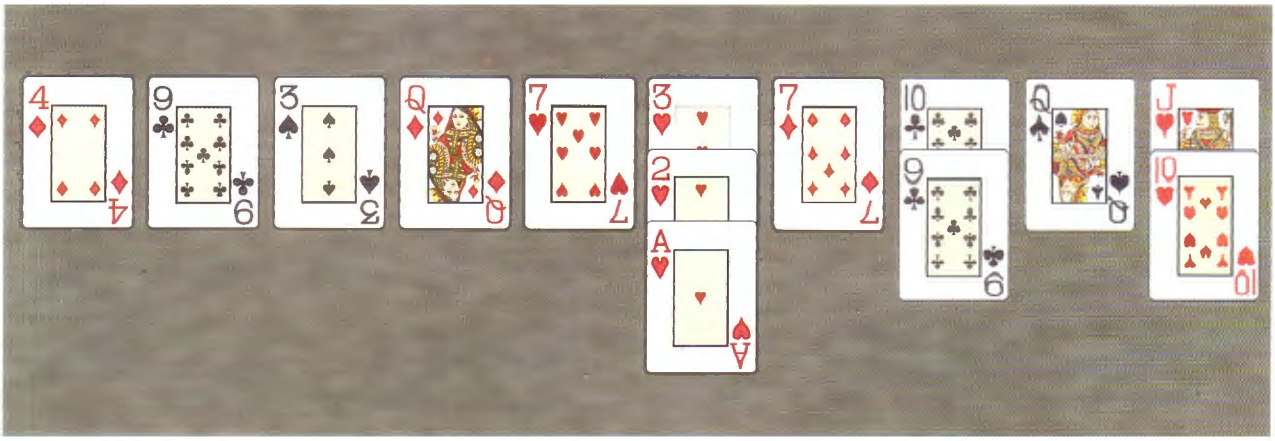
Se prosigue del mismo modo hasta que no pueden moverse más cartas.

Cuando no es posible hacer más movimientos con las cartas descubiertas en el cuadro de juego y

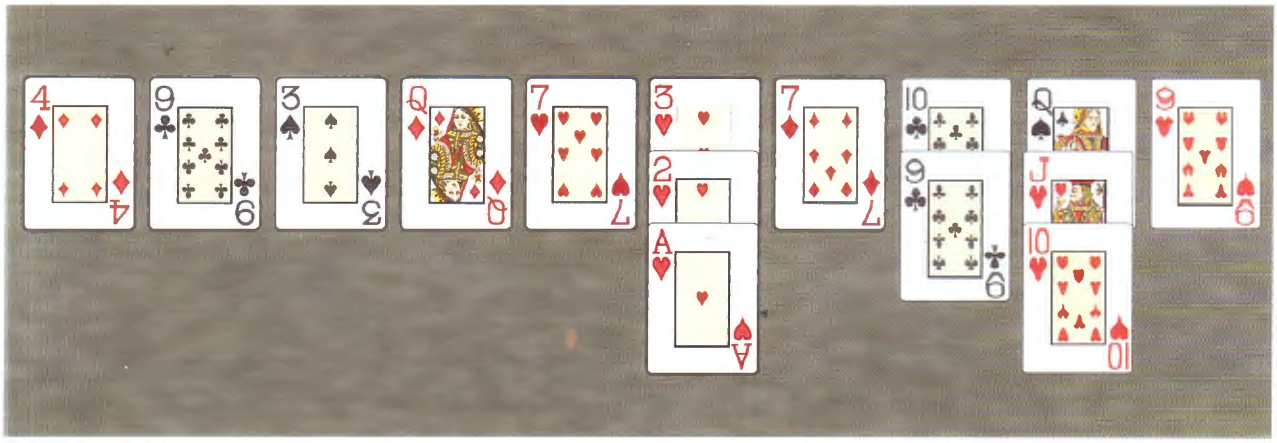
Baraja: **inglesa** (2)
Nº de naipes: **104**
Pozo: **no**
Estrategia: **sí**
Duración de la partida: **25 minutos**
Dificultad: ♣♣♣♣
Objetivo: **eliminar las cartas del cuadro en series de trece cartas consecutivas**
Disposición inicial: **una fila de diez cartas descubiertas**

están las diez columnas ocupadas, por lo menos con una carta, se descubre un nuevo grupo de diez cartas del mazo y se distribuyen sobre cada una de las cartas inferiores de las diez columnas del cuadro.
Una vez descubiertas estas nuevas diez cartas del mazo, se forman todas las series de cartas consecutivas que sea posible, como al inicio del juego, recordando siempre que las series de cartas consecutivas del mismo palo pueden ser desplazadas como si se tratase de una única carta.
Cada vez que no pueden hacerse más movimientos con las cartas expuestas, se descubre una nueva serie de diez cartas que se van distribuyendo sobre el extremo inferior de cada columna del cuadro.
Sale el solitario cuando, jugando del modo indicado, se consiguen retirar todas las cartas de las dos barajas.

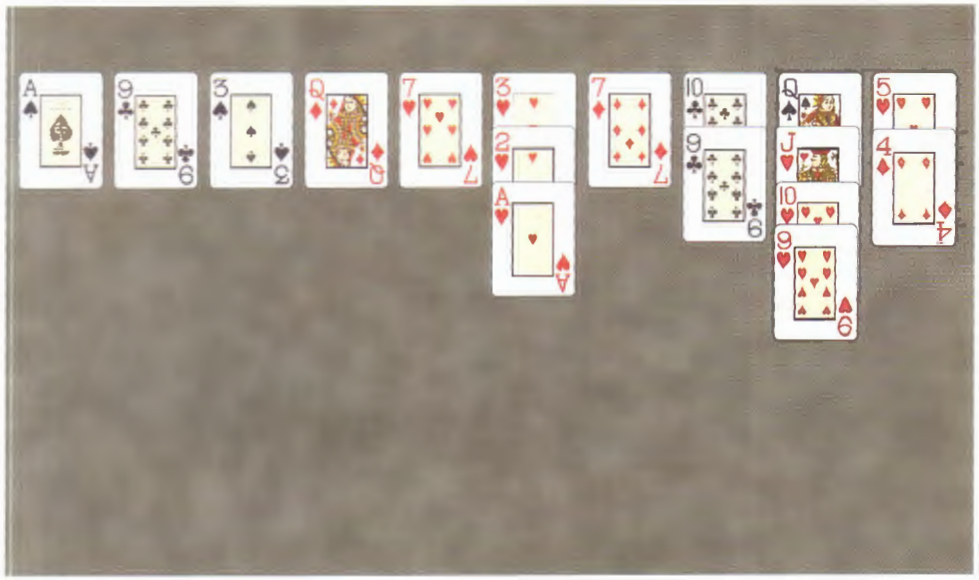
PARTIDA COMENTADA



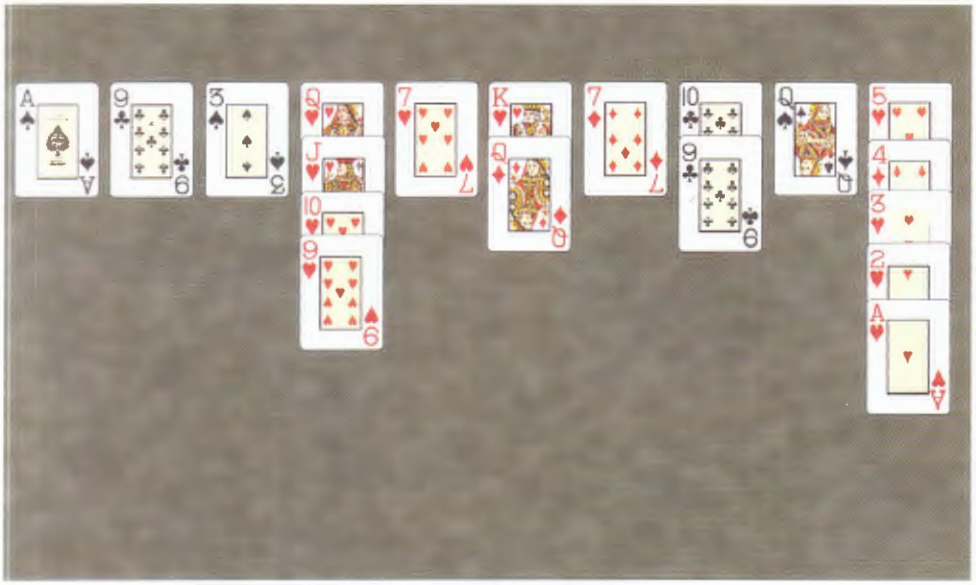
1 Se colocan el dos y el as de corazones en columna bajo el tres de dicho palo. También pueden colocarse en columna el diez de corazones bajo la jota de su mismo palo y el nueve de tréboles bajo el diez de tréboles.
Los huecos que quedan en la fila inicial al hacer estos movimientos se ocupan con cartas del mazo.
Las series de cartas del mismo palo pueden moverse como una sola carta.



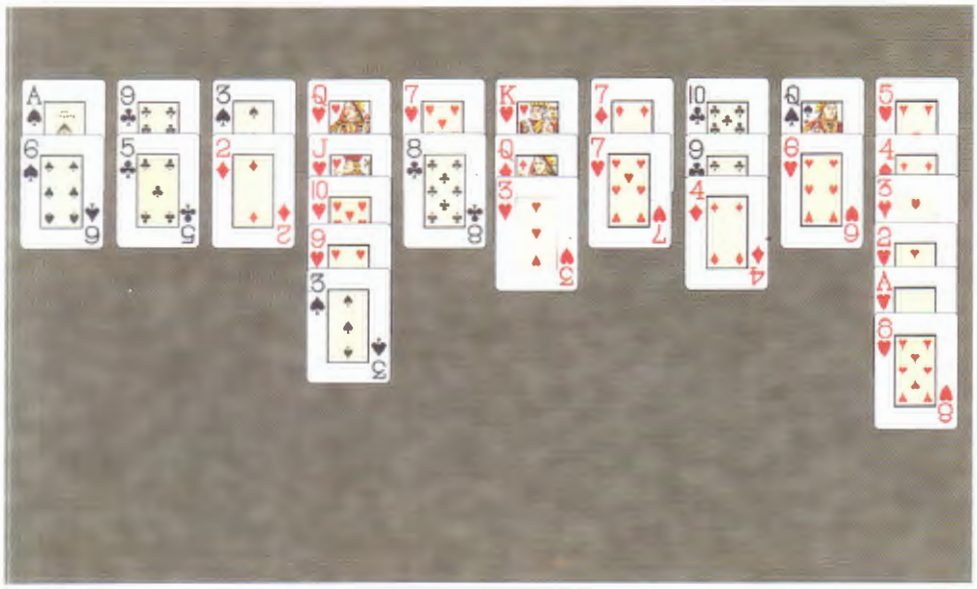
2 No importa el palo de las cartas que se ponen en una serie de cartas consecutivas descendentes, de modo que dos cartas consecutivas pueden ser del mismo palo o de palo distinto. Los palos pueden tener el mismo color o ser de colores distintos, pero como las series de cartas del mismo palo pueden moverse juntas, es posible colocar la serie jota-diez de corazones sobre una de las reinas y descubrir otra carta del mazo.



3 Se coloca el nueve de corazones sobre el diez de su palo y se descubre otra carta: el cinco de corazones, sobre el que se coloca el cuatro de diamantes. En el hueco resultante se coloca una nueva carta del mazo: el as de picas.

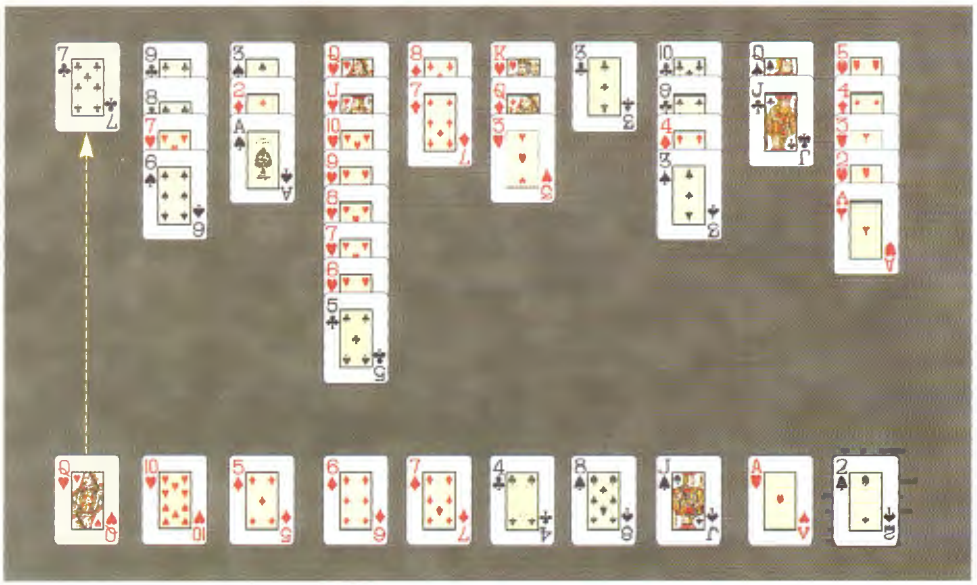


4 Sobre el cuatro de diamantes se coloca la serie de los tres pequeños corazones. Si se hubieran movido primero éstos sobre el cuatro, esta carta no habría podido moverse sobre el cinco, ya que la serie no sería del mismo palo.

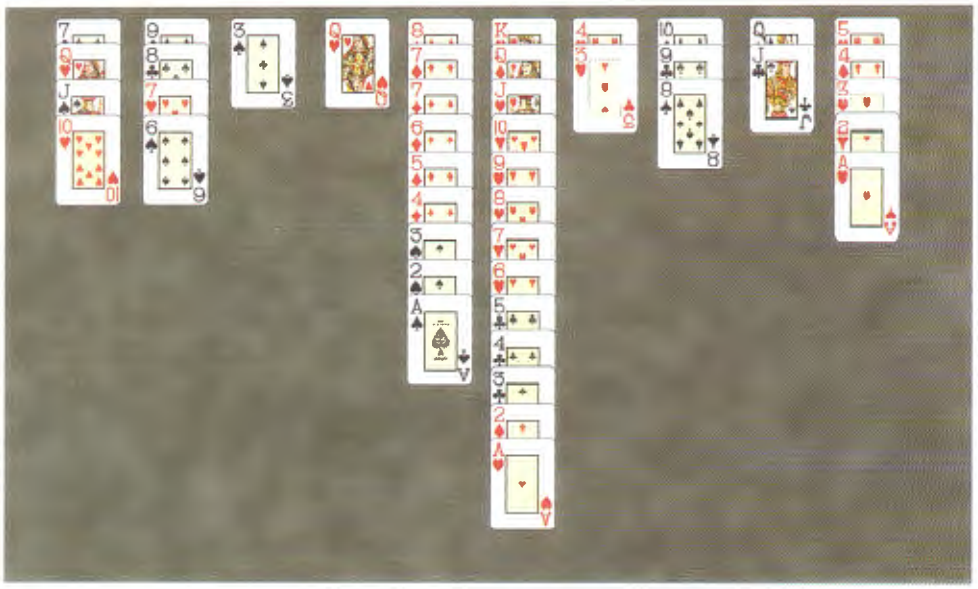


5 Si no queda ningún hueco libre, ni es posible hacer ninguna combinación con las cartas expuestas, se coloca una carta sobre la parte inferior de cada una de las columnas del cuadro de juego.

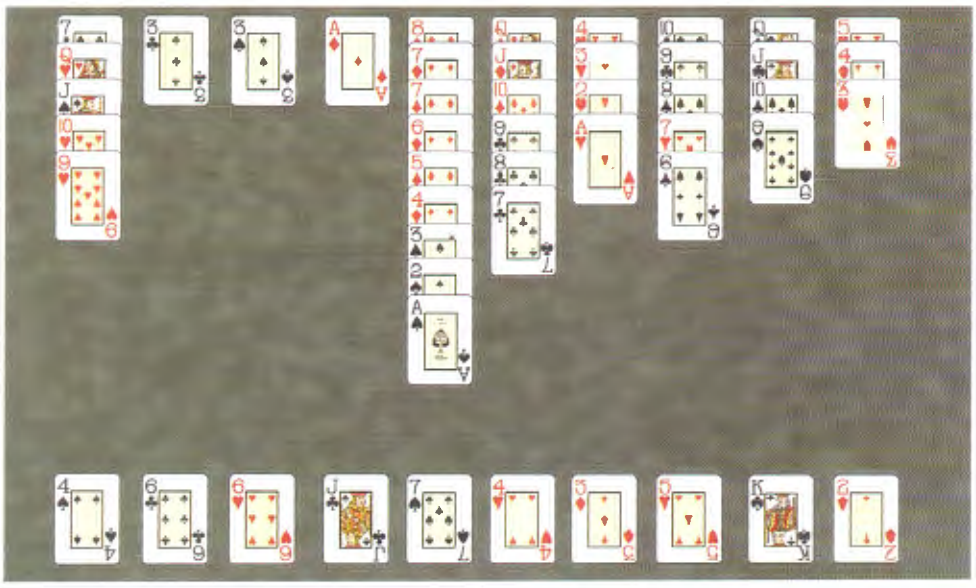
6 Después de colocar las diez cartas del mazo en el cuadro de juego y formar todas las combinaciones posibles con las cartas del cuadro, se descubren diez nuevas cartas, una a una que se colocan sobre la carta inferior de cada columna.



7 Tras hacer varias combinaciones de juego (recuérdese que las series de cartas consecutivas del mismo palo pueden moverse como una sola carta), se ha conseguido formar una serie completa del rey al as. Estas trece cartas se retirarán del cuadro de juego.



8 Una vez retirada la primera serie completa de trece cartas consecutivas, se ha obtenido un nuevo hueco en el cuadro de juego, que ha podido ser utilizado para reordenar las columnas. Finalmente, se coloca una nueva carta al pie de cada columna.



9 Cada fase del juego termina cuando no pueden hacerse más combinaciones ni movimientos con las cartas descubiertas en el cuadro. Entonces se descubren las siguientes diez cartas del mazo, una en cada columna.

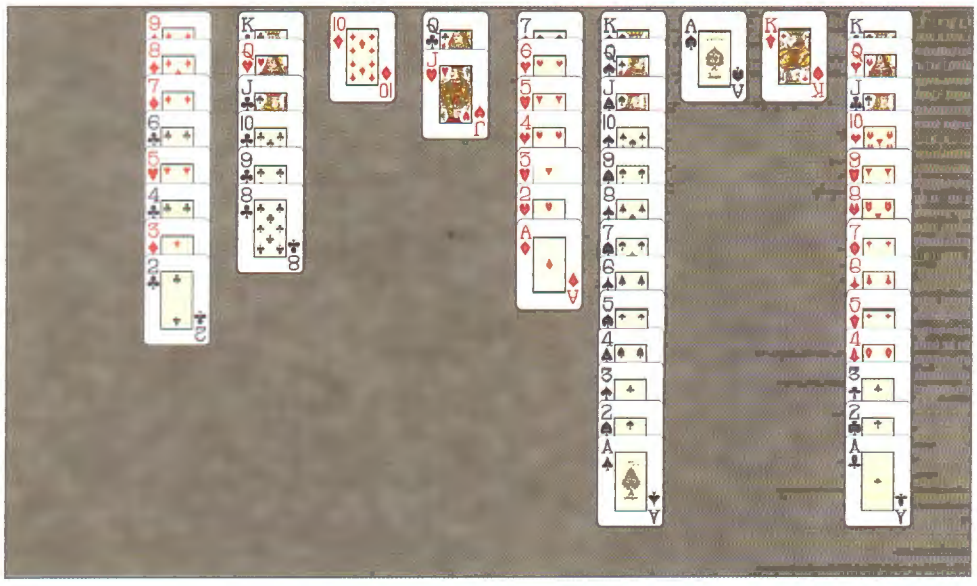
10 En esta posición se observa lo beneficioso que es formar series de un mismo palo, ya que si la serie de la sexta columna fuera de un solo palo, podría moverse sobre el rey de la séptima columna y retirar la serie completa de trece cartas formada así.

11 Se ha conseguido formar una nueva serie completa de trece cartas (la segunda que será retirada). Para formar estas series, a veces es conveniente «romper» algunas ya formadas, como se ha hecho con los tréboles de la sexta columna.

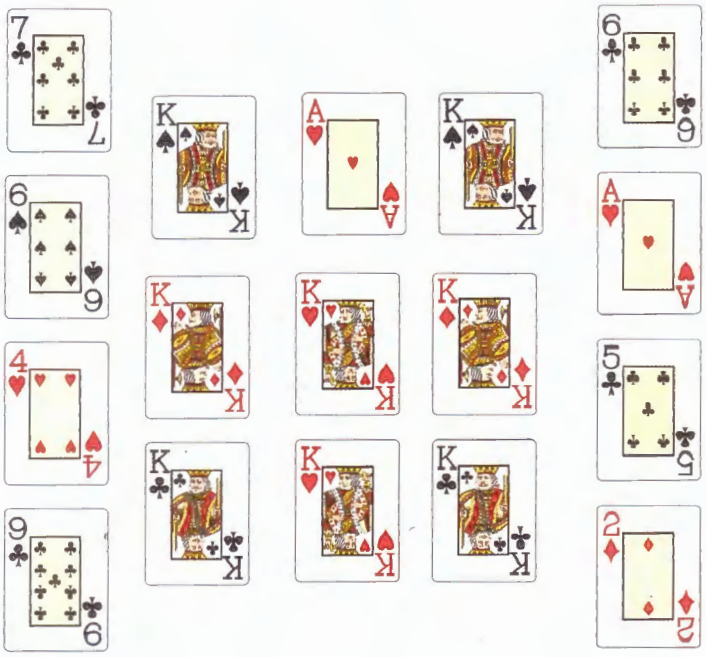
12 Después de preparar series de cartas consecutivas del mismo palo tan largas como sea posible, es fácil formar series de trece cartas completas en las fases finales del juego. Tras formar la tercera de estas series, se retirará del cuadro de juego.

13 No es imprescindible que los reyes sean la carta superior de una columna, ya que pueden ser una carta intermedia, pero suele ser lo más frecuente, ya que sólo pueden colocarse en los huecos del cuadro para liberar el resto de cartas de la columna.

14 Se forman dos series nuevas de trece cartas (una de ellas con cartas de picas). Al retirarlas, será sencillo formar las dos últimas series de trece cartas y concluir satisfactoriamente el solitario.



SOLITARIO DEL SULTÁN DE TURQUÍA



El nombre de este solitario hace referencia al aspecto del juego una vez completado, en el que el rey de corazones aparece rodeado por las ocho damas de su harén.

Para empezar a jugar el solitario del sultán de Turquía se toman dos barajas inglesas completas, de las que se retiran los ocho reyes y uno de los ases de corazones. Con estas nueve cartas se forma un cuadro (de tres filas por tres columnas) en cuyo centro se coloca uno de los reyes de corazones. En las esquinas se sitúan los cuatro reyes negros y los cuatro lugares restantes se ocupan con los otros tres reyes rojos y el as de corazones.

Después de preparar el cuadro, se mezclan las cartas restantes de las dos barajas en un único mazo. Barajado el mazo, se descubren sus ocho primeras cartas y se co-

Baraja: **inglesa** (2)

N° de naipes: **104**

Pozo: **sí**

Estrategia: **no**

Duración de la partida: **25 minutos**

Dificultad: ♣ ♣

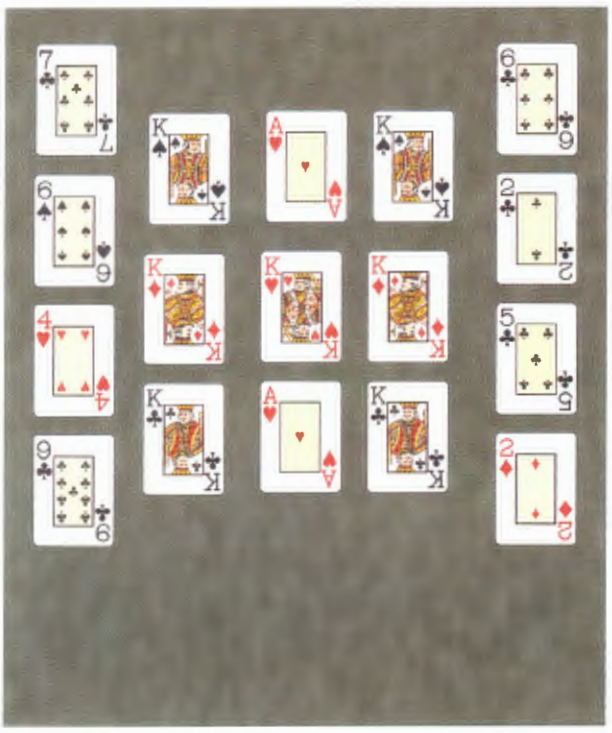
Objetivo: **construir, alrededor de un rey de corazones, ocho pilas de cartas consecutivas del mismo palo, dos por cada uno de ellos, a partir de los reyes, excepto el de corazones que se apila sobre un as.**

Disposición inicial: **dos columnas de cuatro cartas descubiertas cada una, a los lados de un cuadro de tres pilas y tres columnas, en cuyo centro se encuentra un rey de corazones. En las esquinas se encuentran los reyes negros. Las cuatro cartas situadas en el medio de los lados del cuadro son los reyes rojos y un as de corazones**

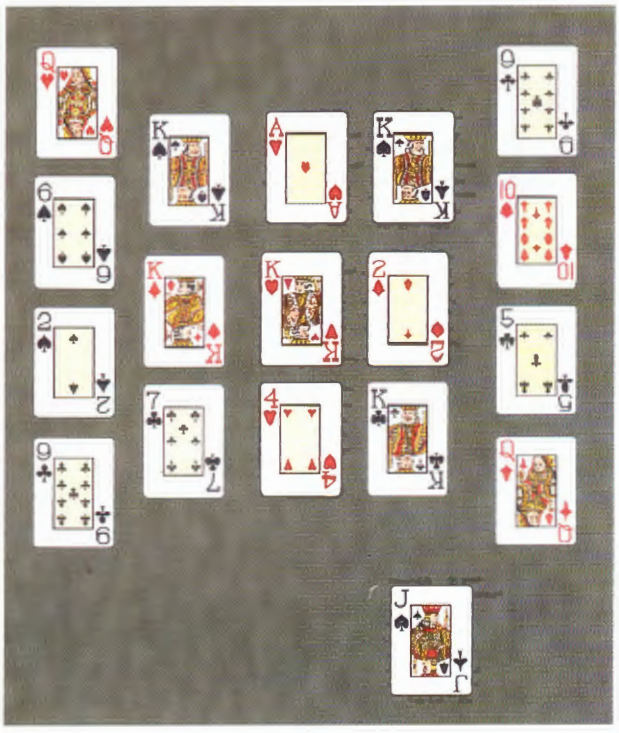
locan descubiertas en dos columnas, con las cartas separadas, a derecha e izquierda del cuadro de los reyes.
El objetivo del solitario es formar ocho pilas de cartas consecutivas del mismo palo alrededor del rey de corazones central. Para ello, la primera carta que se colocará sobre los siete reyes del cuadro será el as de su palo. El resto de cartas del palo seguirá su orden «habitual», de modo que las ocho pilas terminarán en sus respectivas damas o reinas. El orden será, por tanto: (rey), as, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho, nueve, diez, jota y reina.
Si entre las ocho cartas de las columnas laterales hay algún as, éste se colocará sobre el rey de su mismo palo. Asimismo, si hay más cartas consecutivas, se colocarán con las superiores de las pilas. Los huecos de las columnas se cubrirán con las cartas superiores del mazo.

Después de hacer todas las jugadas posibles con las cartas del cuadro, se van descubriendo las cartas del mazo. Si no se pueden usar estas cartas, se colocarán en un pozo de descartes del que siempre será posible disponer de la carta superior.
Si se terminan el mazo sin haber conseguido finalizar el solitario, se toma el pozo de descartes y las ocho cartas de las columnas laterales, se barajan y se descubren ocho nuevas cartas para las columnas laterales, prosiguiéndose el solitario con el nuevo mazo.
El juego se desarrolla del modo indicado hasta terminar el mazo de cartas. Se habrá ganado, si se han conseguido colocar todas las cartas sobre las ocho pilas que rodean al rey de corazones central, de modo que éste quedará rodeado por las ocho reinas de las dos barajas. Esta disposición representa al sultán de Turquía rodeado por las mujeres de su harén, de ahí la denominación del juego.

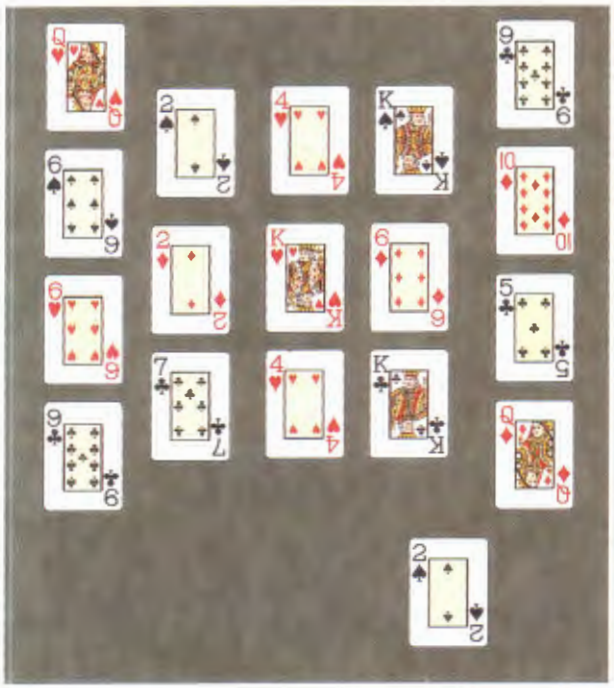
PARTIDA COMENTADA



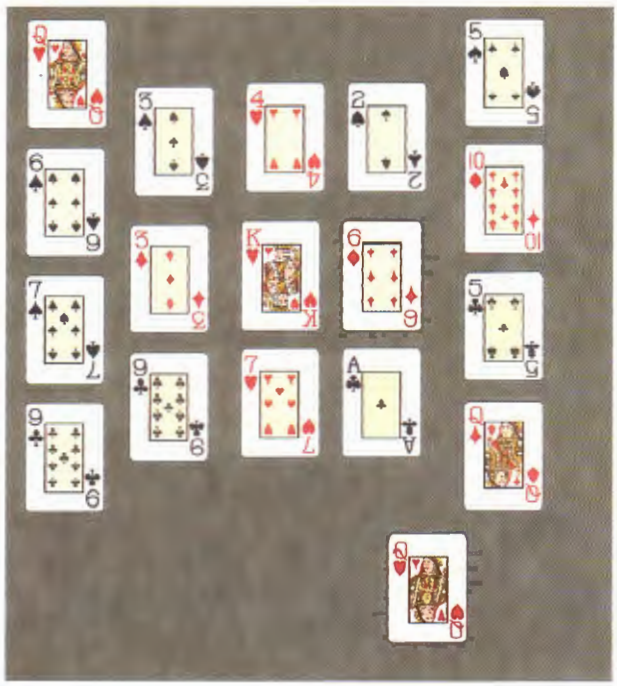
1 El as de corazones de la columna de la derecha se pone sobre el rey inferior del mismo palo. En el hueco de la columna lateral se coloca descubierta la carta superior del mazo.



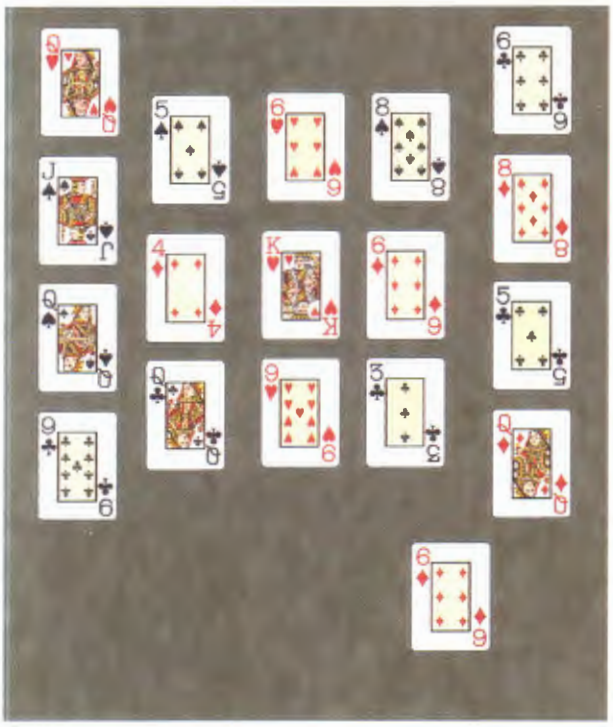
2 Se descubren cartas del mazo y se colocan en el cuadro de juego, sobre la anterior de su palo. Las cartas que no se pueden colocar en el cuadro se dejan en un pozo de descartes.



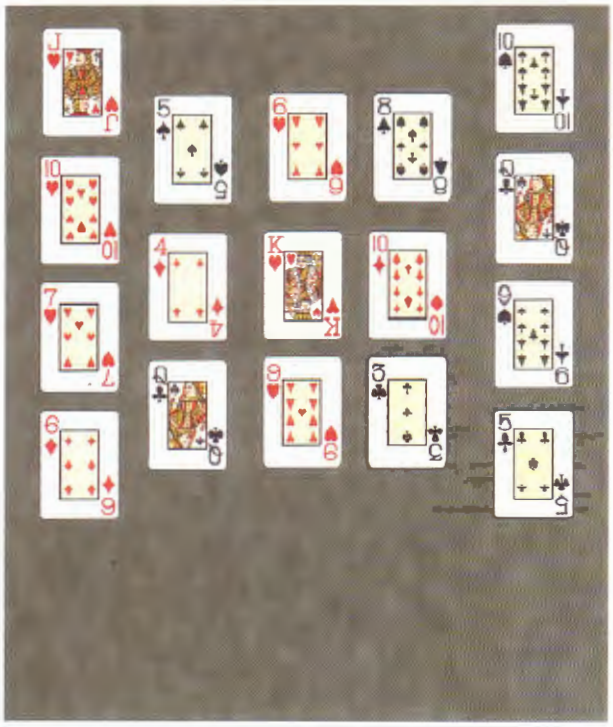
3 Después de jugar alguna de las cartas de las columnas laterales, el hueco resultante puede ser ocupado por la carta superior del pozo de descartes o del mazo de cartas.



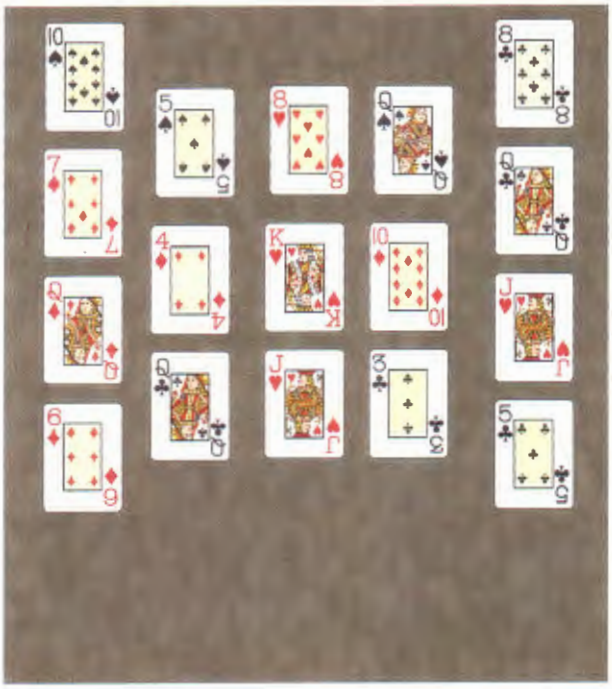
4 Excepto en la carta inicial de las dos pilas de corazones, la construcción de las dos pilas de cartas del mismo palo es idéntica para ambas pilas.



5 Se ha terminado el mazo de cartas y sólo se ha conseguido completar una de las pilas de un palo (tréboles). Se recogen las cartas laterales y el pozo para reiniciar el solitario.



6 Después de barajar el nuevo mazo formado por el pozo anterior y las cartas de las columnas laterales, se descubren ocho cartas que componen las nuevas columnas laterales.



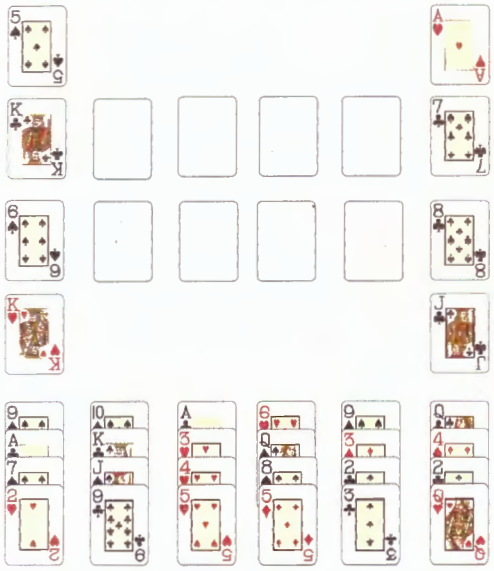
7 Las primeras cartas que se juegan sobre las de las pilas centrales son las cartas de las columnas laterales. Los huecos se cubren con nuevas cartas del mazo.

8 Con las cartas del mazo que no se pueden jugar sobre el cuadro se forma un nuevo pozo de descartes, del que siempre se puede disponer de la carta superior.

9 El solitario está próximo a su finalización, ya sólo queda terminar de colocar las cartas de las columnas laterales sobre sus respectivas pilas centrales.

10 El solitario se ha terminado con éxito. El sultán de Turquía (el rey de corazones) aparece en el centro rodeado por las ocho damas o reinas que componen su harén.

SOLITARIO DEL TORNEO



En este solitario se forman dos pilas de cartas consecutivas por palo, una ascendente del as al rey y otra descendente del rey al as.

Para empezar a jugar el solitario del torneo se toman dos barajas inglesas completas y se mezclan sus cartas en un único mazo. Después de barajar el mazo, se descubren las ocho primeras y se colocan descubiertas en dos columnas, con las cartas separadas. Las columnas se colocan lo bastante distanciadas para poder colocar entre ellas las bases (ases y reyes) sobre las que se apilará el resto de cartas del palo.

Si entre estas ocho primeras cartas no hay ningún as o ningún rey, se recogen y se devuelven al mazo de cartas, que se vuelve a barajar para reiniciar el solitario. Esta operación se repite tantas veces como sea necesario hasta que haya algún as o rey entre las ocho primeras cartas descubiertas.

Estas ocho primeras cartas se llaman los *mirones*.

Una vez descubiertos los mirones *definitivos* (aquellos que tienen algún rey o as entre ellos), se descubren seis columnas de cuatro cartas cada una, que se colocan ligeramente superpuestas unas sobre otras, de modo que sólo quedan libres las inferiores de cada columna. Estas veinticuatro cartas constituyen los *suplentes*.

Los huecos de los mirones sólo pueden ocuparse con los suplentes libres (es decir, los inferiores de las columnas).

El objetivo del solitario es apilar las cartas por palos en orden as-

Baraja: **inglesa** (2)

N° de naipes: **104**

Pozo: **no**

Estrategia: **sí**

Duración del solitario: **30 minutos**

Dificultad: ♣♣♣♣

Objetivo: **construir ocho pilas de cartas consecutivas del mismo palo, dos por cada uno de ellos, una ascendente (del as al rey) y otra descendente (del rey al as).**

Disposición inicial: **dos columnas de cuatro cartas descubiertas (los mirones) y seis columnas de cuatro cartas descubiertas y superpuestas (los suplentes)**

cendente a partir de su as y en orden descendente a partir de su rey.

Una vez preparado el solitario, se toman los ases y los reyes que hay entre los ocho mirones y se colocan en el espacio reservado entre ellos. Los ases se colocarán en una fila y bajo ésta se colocará la fila de los reyes. Es indistinto colocar las dos cartas base de cada palo en columna (el rey bajo el as) o separadas.

Los huecos de los mirones se ocupan con cartas libres de los *reservas*. Cuando se colocan todas las cartas de una columna de los reservas, el hueco resultante se ocupa con una nueva columna de cuatro cartas descubiertas, que se toman de la parte superior del mazo.

Tanto los mirones como los reservas libres pueden utilizarse sobre las pilas de sus palos cuando sea posible.

Cuando las cartas de las dos pilas (la ascendente y la descendente) del mismo palo sean consecutivas, podrá moverse la superior de una de las pilas a la otra.

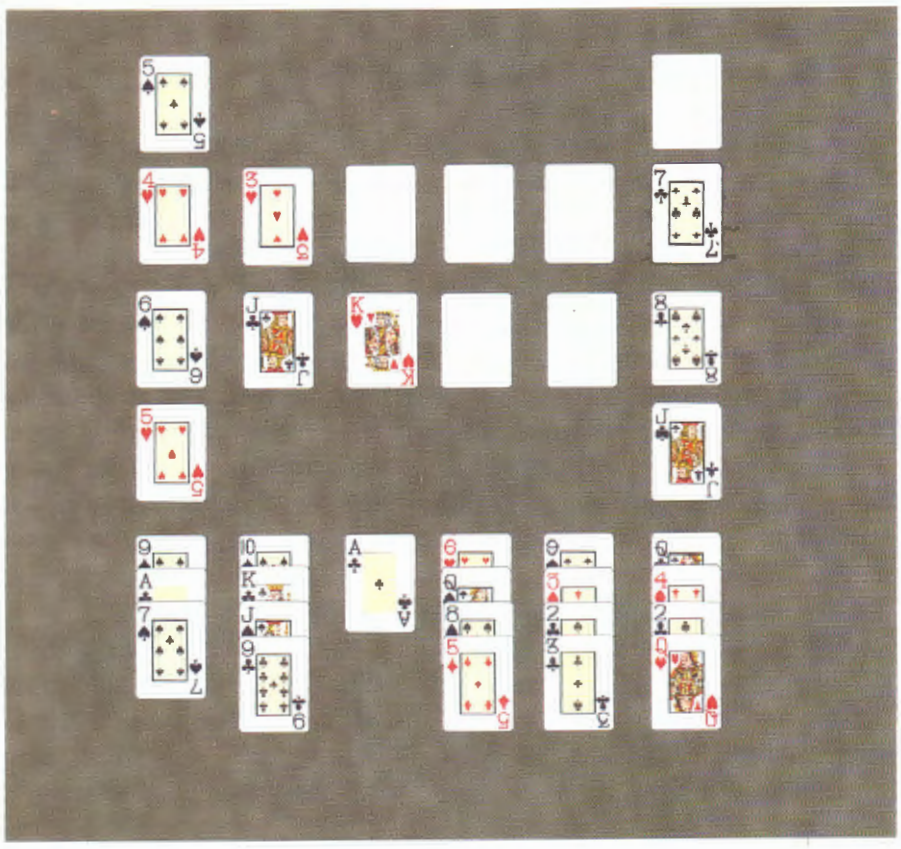
Cuando no sea posible hacer más movimientos con las cartas del cuadro (los mirones y los reservas libres), se colocarán cuatro cartas descubiertas a continuación de cada una de las seis columnas de los mirones. Si quedan menos de veinticuatro cartas en el mazo, se pondrán cartas sólo en las primeras columnas, hasta donde sea posible.

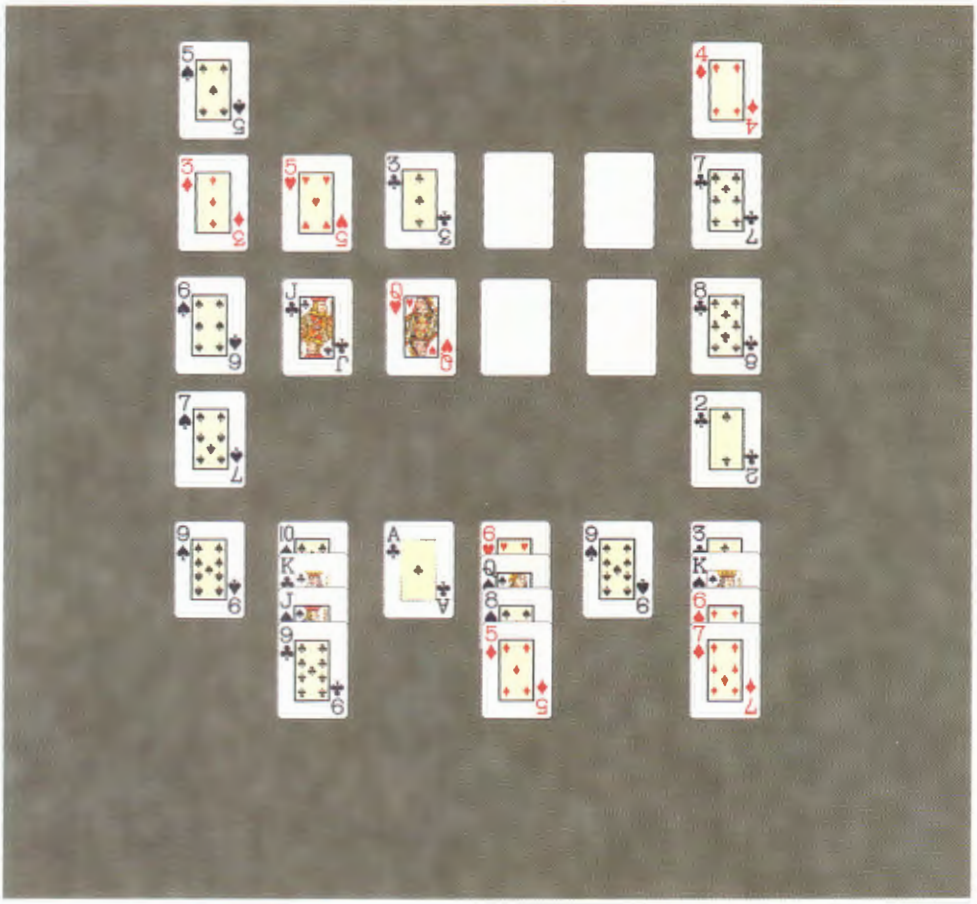
Si una vez colocadas todas las cartas en el cuadro, es decir, una vez agotado el mazo, ya no fuera posible hacer más movimientos con las cartas descubiertas y no se hubieran completado las ocho pilas de trece cartas, se recogerían los reservas para formar un nuevo mazo (que se puede barajar si se desea). De este nuevo mazo se descubrirían seis columnas de cuatro cartas para formar un nuevo grupo de reservas. Se pueden recoger los reservas y reiniciar el juego con un nuevo cuadro de reservas un total de dos veces.

Sale el solitario cuando, jugando del modo indicado, se consiguen hacer las ocho pilas de trece cartas consecutivas del mismo palo (dos por cada uno de ellos, una ascendente del as al rey y otra descendente del rey al as).

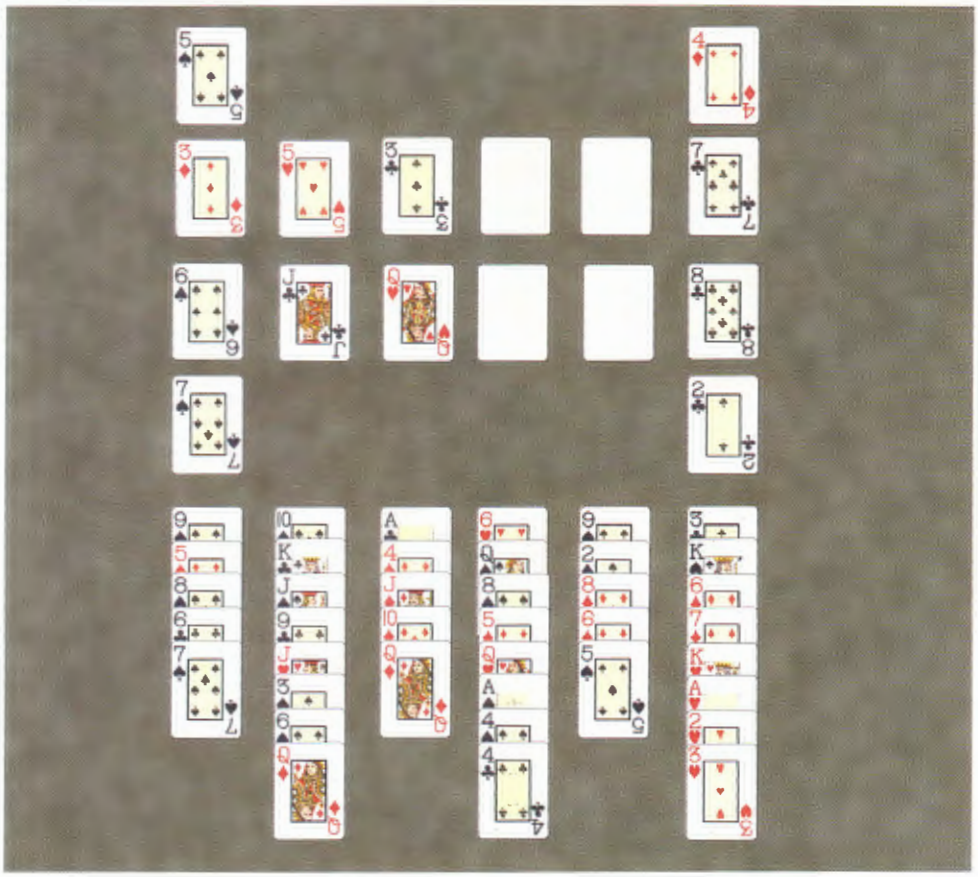
PARTIDA COMENTADA

1 Los ases y los reyes de las columnas de los mirones se colocan en el centro como cartas base de las pilas de cartas de los cuatro palos. Las cartas consecutivas se trasladan sobre las bases. Los huecos de las columnas de los mirones se llenan con cartas del cuadro de reservas inferior.



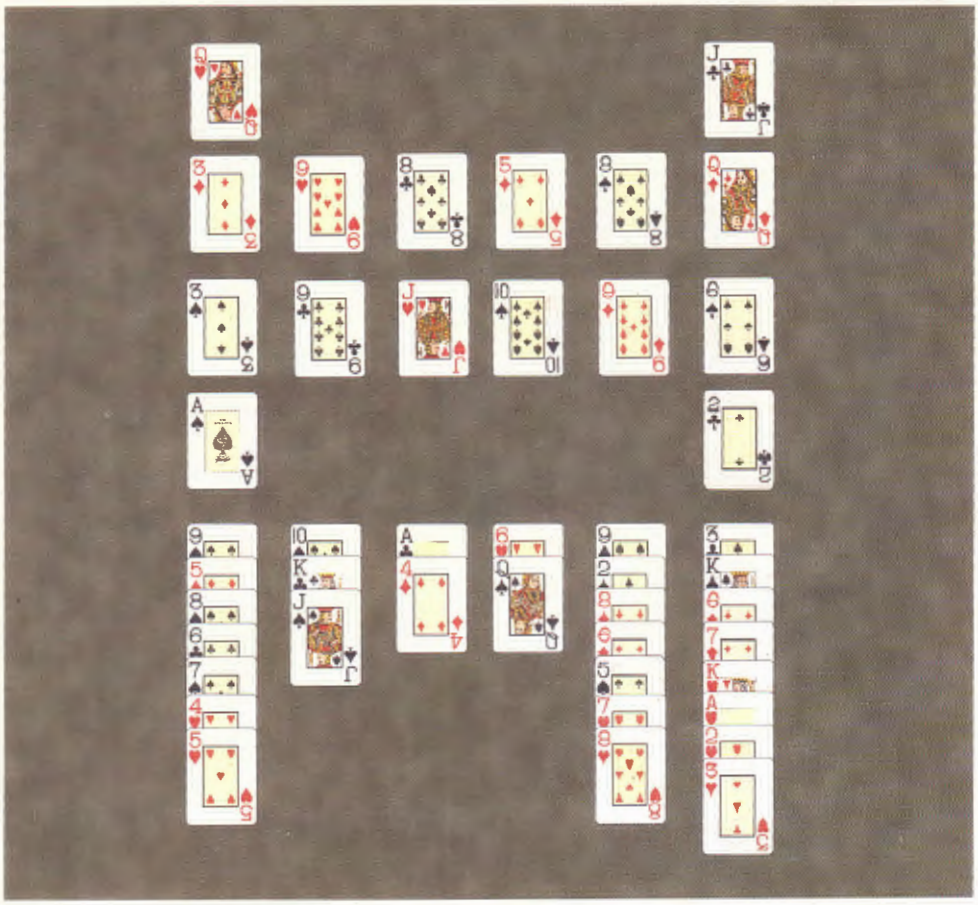
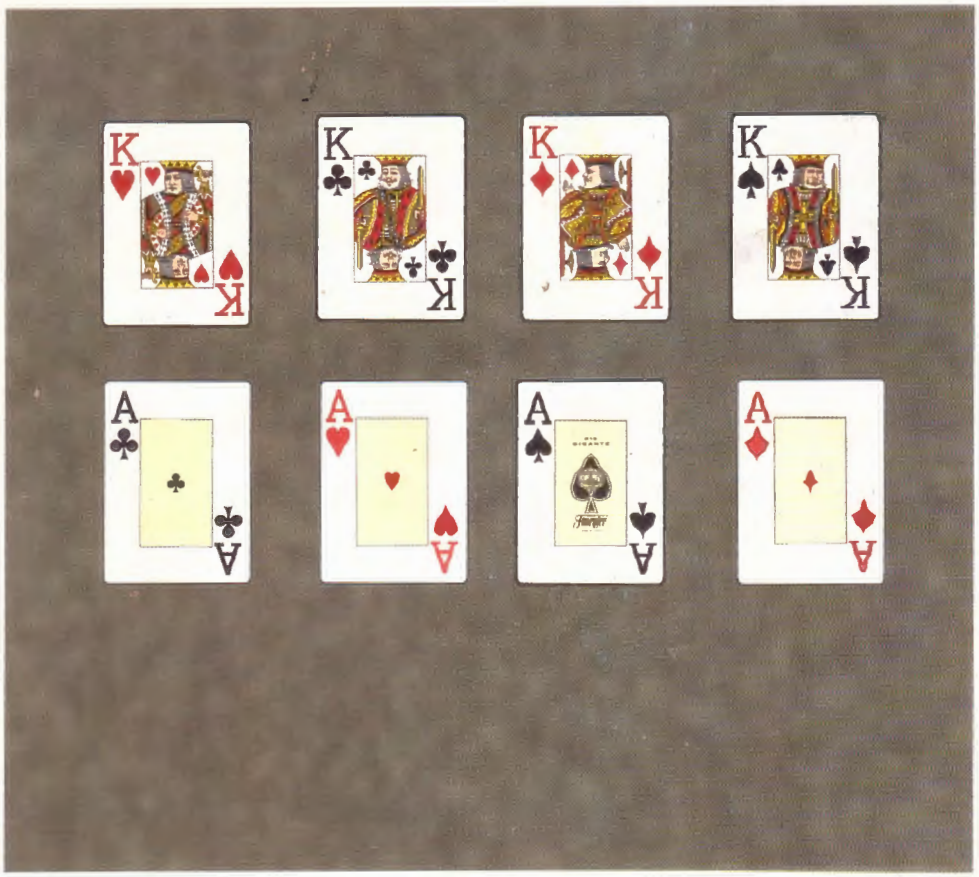


2 Después de colocar todas las cartas de una columna de los reservas, se descubren otras cuatro cartas del mazo para formar una nueva columna de reservas, que se coloca en el hueco libre.



3 Cuando no pueden hacerse más movimientos con las cartas libres del cuadro, se colocan cuatro cartas descubiertas del mazo en cada una de las columnas de las cartas reservas.

4 Cuando las cartas superiores de las dos pilas sean de un mismo palo, como el de tréboles en la figura, es posible mover una de ellas a la otra pila.



5 Una vez finalizado el solitario, las pilas de la fila superior, iniciadas con los ases, terminan con los reyes y las pilas de la fila inferior, iniciadas con los reyes, terminan con los ases.